

スクウェア公式

EHRGEIZ
エアガイツ

探険派の攻略本 by DigiCube

CONTENTS CHECK!

クエスト攻略	★★★★★
データ公開度	★★★★★
対戦攻略	★★★★★
設定資料	★★★★☆

●膨大なプレイデータに基づく完全データ。●空中コンボ満載！
●クリア確実、充実のクエスト攻略。●ハードモード完全対応。
●未公開イラスト極秘入手！●開発者30人からのコメント集。
●1キャラ2ページ、あらゆるデータを網羅した見やすい技表。

GOD BLESS THE RING
EZ エアガイツ EHRGEIZ

PlayStation ®

SQUARESOFT

Visual Produce : Masakazu Kakinuki,Haruo Sato(DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Material Photography : Hiroshi Shibaizumi, Shouji Otake(Hand Made)
Special Thanks : Ayako Ohtani(PONG-KENG)


スクウェア公式
EHRGEIZ
エアガイツ
探険派の攻略本
PlayStation


GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ
TM
探検派の攻略本

PROLOGUE

本書は「クエストモード」「エアガイツ対戦攻略」「設定資料集」の3部構成となっている。“探険派”の名が示すとおり、増田教授のレポートによるクエストモードの攻略がメインテーマだ。

メインはクエストモード探索レポート

本書のメインは、超古代文明の謎を追い、21階層からなるゴッドレス・ザ・ダンジョンの最下層を目指すアクションRPG「クエストモード」の攻略。増田教授の考古学者としての視点から各要素を検証した。なお、レポート内に掲載したアイテムの出現率に関しては、プレイヤー30人による実戦からデータを検出している。パーセンテージの根拠は、フロアごとに発見したアイテム1000個に対しての出現比率。

増田 光司

ゴッドレス・ザ・ダンジョンの謎に挑む、格闘家の一面も持つ考古学者。本書のクエストモード攻略は、基本的にすべて彼が冒険後にまとめたレポート集となっている。





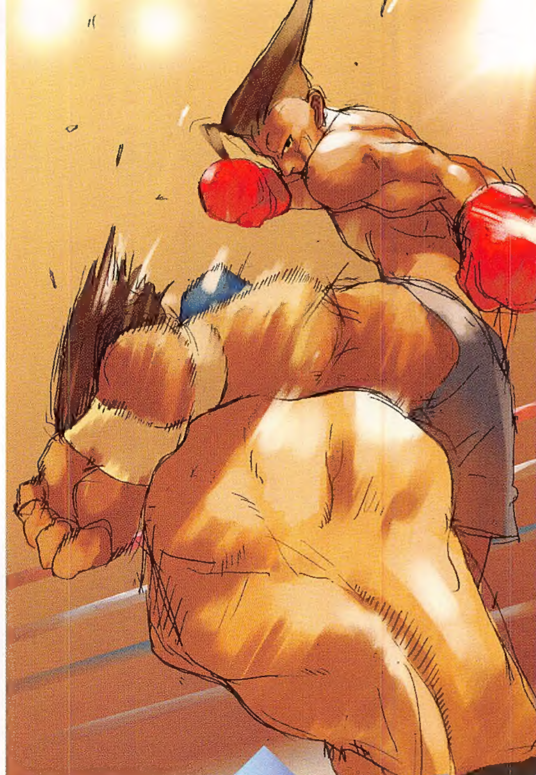
クエストモードに

ハードモードも徹底攻略

本書ではノーマルモードの攻略を中心に据えているが、飛躍的に難度が上がるハードモードに関しては専用コーナーを設けて対応している。特にノーマルモードをクリアしたプレイヤーに熟読してほしい。

格ゲー上級者対応版
「エアガイツ対戦攻略」

本書の上巻にあたる「エアガイツ　対戦派の攻略本」では、ごく初歩から中級者までを対象に、全システム解説と全技の解説を掲載した。続編となる本書の「エアガイツ対戦攻略」は、上巻の攻略で満足できなくなったプレイヤーに贈る、さらに進化したテクニックを紹介している。特にコンボの特集は、初心者から上級者まで広く役立つことだろう。



登場する主人公

クレア・アンドリュース

増田の助手を務める、考古学専攻の大学生。増田の良きパートナーとして、冒険には欠かせない存在だといえる。レポート内に点在する「クレア'sノーツ」は彼女の覚え書きからの抜粋だ。



開発者の協力を得た
充実の巻末付録

本書はオリジナル要素も満載。2つの攻略コーナー以外にも、設定原画やショートコミック、開発者からのコメント集など、多彩な付録を用意した。また、全技コマンド一覧の方は、各種数値データを併記したうえで、上巻の倍のスペースを用意した。ぜひ対戦に活用してほしい。

BREAK
NEW GROUND!

CONTENTS

CONTENTS CHECK!

クエスト攻略	★★★★★
データ公開度	★★★★★
対戦攻略	★★★★★
設定資料	★★★★★

※本書は内容や記事の充実度を左のようなマークで表しています。★はその度合いを示します。

CONTENTS CHECK! の見方

●クエスト攻略………クエストモードの内容をクリアまで攻略できているか？
●データ公開度………各モードのあらゆるデータをもらさず公開しているか？
●対戦攻略……………対戦に勝利するためのテクニックやコンボの研究量は？
●設定資料……………未公開のイラストや設定原画などの掲載点数は多いか？

クエストモード探索レポート

対戦格闘ゲーム『エアガイツ』のもうひとつの楽しみは、不老不死の謎を求めてゴッドレス・ザ・ダンジョンの最深部を目指していくアクションRPG「クエストモード」だ。ここでは主に、増田教授と助手のクレアの2人で交互に冒険を続ける“ノーマルモード”の攻略法を教授のレポートによって紹介していこう。

Masuda

増田教授の手記

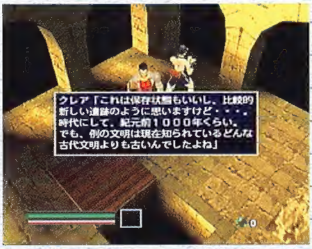
これからダンジョンに挑むにあたって、私の手記を公開しよう。なぜ私たちがこのゴッドレス・ザ・ダンジョンに挑むことになったのか、この手記を読むことで諸君にも理解してもらえると思う。

19××年○月○日　旅立ちの日

超古代遺跡に眠るという、不老不死の妙薬。それを我が手にせんがために、私と助手のクレアはあちこちの遺跡を訪ね歩いていた。とはいっても、もちろん自分自身の利益のためではない。考古学者としての、純粋な探究心からの行動だ。

そして私たちは、いつものようにとある遺跡の探索へとやってきた。そこは一見比較的新しい遺跡のようだったが、それはその奥底に眠る超古代遺跡を守るためのめくらましのようなものだと、私は直感した。間違いなくここに求める超古代遺跡があると感じたのだ。

勇みながら、その奥へと足を踏み入れた私たちだったが…。



◀とある遺跡に踏みこんだ私たちだったが…。



▲この先に求めるものがあるに違いない。まぶしい光の向こう側に、私たちが見たものは…。

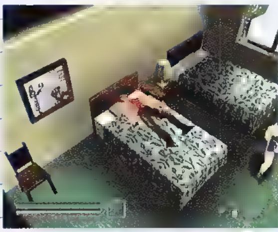


▶何かに誘われるように、奥深くへと踏み入れていく…。

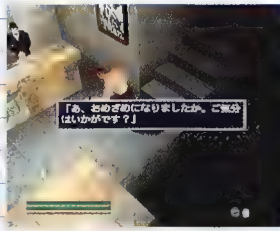
19××年○月○日　次元ジャンクションにて

気がついたら、私はベッドの上に横になっていた。心配そうな顔をしたクレアが側にいる。彼女も無事だったらしい。だが、ここはどこだろう？　とりあえず部屋を出て階段を降りてみると、私たちを助けてくれたというホテルマンが説明してくれた。ここは次元ジャンクションと呼ばれる、次元と次元の間にある村なのだそうだ。

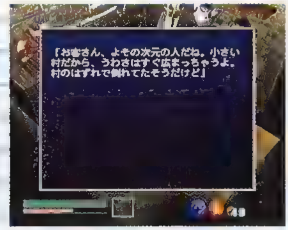
村にはいろんな人が住んでおり、それぞれがみな違う職業についている。そのおかげで、村をひとまわりしただけでいろんな話を聞くことができた。たとえば…そう、この村はずれにあるという、恐ろしいダンジョンの話を。



▲気がついたらベッドの上にいた。何が起こったのか？



▲私たちを保護してくれたホテルマン。彼のおかげで無事でいられたのだろう。



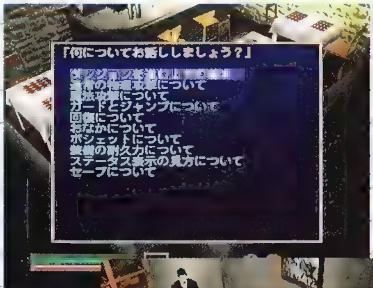
▲この不思議な村の住人はみな気さくで、いろいろな話を聞かせてくれる。

19××年○月○日　ゴッドレス・ザ・ダンジョン

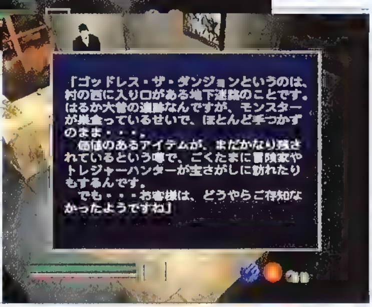
村の住人からダンジョンの話を聞くにつれ、私の中の探究心はどんどんふくれあがっていった。きっとそこには、私の求めるものがあるに違いない。私がこの次元ジャンクションに導かれたのは、今にして思えば運命といえるのではないだろうか。

いまだかつてダンジョンの最深部までたどりついて、生きて帰ってきた者はいないというが、私もクレアも遺跡探索の経験は豊富だし、腕にも自信がある。2人で力を合わせれば、きっとうまくいくに違いない。私たちには、誰にも負けない情熱があるのだから。

ホテルマンに渡された装備品で身支度を整え、私は神なき迷宮――ゴッドレス・ザ・ダンジョンに足を踏み入れた…。



◀ダンジョンの話もいろいろと聞ける。なかなか手強そうなダンジョンだが…。



▶ダンジョンについての話を聞いて、私の中の探究心がふくれ上がった…。

このようにして私たちはこのダンジョンに挑むことになったのだ…

次元ジャンクションの村についての考察

私たちがいつの間にかたどりついていた村について、私が知った限りのことをここに記そう。次にここにたどりついた者たちに対する手助けになるといいのだが。



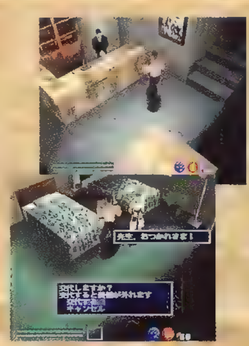
1 ホテル

・パートナーと交替（パラメータ回復）できる
・お金を預けることができる

私たちが最初に目を覚ました場所。まずはじめに、ホテルマンがダンジョンの探索方法を説明してくれる。初めて訪れた時は、面倒くさがらずに必ず聞くように。他にも、村やダンジョンについての簡単な話をしてくれるので、ひととおり聞いておくといいだろう。

さらに、私たちがダンジョン探索で疲れたら、ここに戻ってきて交替することができる。長い時間探索を続けるなら、休養は必要だ。1人で突っ走ると、とんでもないことになってしまいかねない。

次元銀行の窓口もここにある。お金がたまったらまめに預けるようにするといいだろう。



◀1階では話を聞かせてくれたり、お金を預けたりできる。2階の客室では交替ができる。

2 よろず屋

・武具、アイテムの売買ができる

ダンジョン探索に必要な武具などの道具を売っている。探索に出る前に立ち寄ってみるといいだろう。お金がないと何も買えないが、話を聞くことはできる。この村でよろず屋を営んでいるだけのことはあって、ダンジョン内にある武具などについてはかなりの情報を持っている。ダンジョンの探索には、まず情報が必要だ。

この村の住人はみんなそうだが、この店の主人もとても気さくだ。何度でも話しかけてみるといい。


▲聞いておくとあとで役に立つ話が多い。しっかり心にとめておくように。

追記
話しかけるたびに違うことを話してくれる。記憶しよう。

3 農家（八百屋）

・食料の売買ができる

ダンジョンの探索に必要な食料を売ってくれる。人間は何かを食べなければ生きていけない。探索を始めたら、何度も世話になることだろう。

また、食料が体内に入った時にどんな働きをするかなども教えてくれる。好き嫌いなく食べるのが一番だが、好みもあるだろうから、聞いておくといい。

ここの女主人は話好きらしく、食料の話の他に村のいろいろな噂話が聞ける。たまに話に付き合ってやるのもいいかもしれない。


▲探険家としては、食料には気を配りたいもの。栄養のバランスを考えて購入しよう。

追記
よろず屋同様、毎回違う話をしてくれる。しっかり聞くように。

4 かじ屋

・武具の修理ができる
・守護神の合成ができる



▶武具の修復や守護神の合成をしてくれる。不老不死の謎について迫ることも…。

使い古した武具をここに持っていけば、新品同様に修復してくれる。何度も世話になることになるだろう。そして、武具に宿る守護神の合成ができるのは、ここの主人だけ。ただし、主人はお金では働いてくれない。酒が必要なのだ。酒はダンジョン内で入手できるので、見逃さないようにしよう。

また、ここの主人は、ダンジョンの奥深くまでいって生きて帰ってきた、ただ1人の人間だ。ダンジョンの奥で何があったのかは覚えていないようだが、ある程度のヒントは聞くことができるだろう。しっかりと胸に刻みこむようにしたい。いずれ、何らかの答えが出る日まで。

5 レストラン

・レシピを届けると酒と助言をもらえる

追記
レシピを持っていくと、お礼に地ビールがもらえる。



▲村で一番ためになる話を聞ける。レシピを拾ったらすぐに届けよう。

ダンジョンの探索中、一番世話になるだろう場所がここ。ダンジョンの基本的な探索方法について聞かせてくれる。

さらにダンジョン内で行方不明になったシェフが落としたレシピを拾ってソムリエに届けると、探索に役立つ情報をいろいろと聞かせてくれるのだ。

また、何度か顔を出していると、ワインの売買ができるようになる。これで金を稼ぐのも1つの手だろう。うまくやらないと損をしてしまうことにもなりかねないが。

6 魔法屋

・魔法石の売買ができる
・魔法についての助言が聞ける



▲怪しい男だが、品物と情報は確か。しっかり話を聞くようにしよう。

見るからに怪しい男が店主だが、売っている品物は確か。魔法を多用するならば頻繁に訪ねることになりそうだ。そうでなくても、話は全部聞いた方がいい。マテリアの効果や、通常魔法と超魔法の効果の違いについて聞くことができるのだ。貴重な話なので、聞きもらすことのないようにしておきたい。

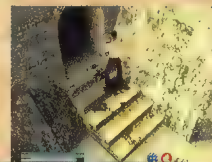
ここの主人は本当に悪魔を信仰しているようなので、同じように悪魔を信仰するつもりだったら耳を傾けてみるのもいいだろう。

7 ダンジョンへの入り口1 ～山の頂上～

村の住人にもすすめられるが、最初はまずここから挑むのがいいだろう。出現するモンスターも弱いので、安心して探索が進められるのだ。

一番最初に挑戦するべき入り口だが、少し潜っただけでレシピがいくつか拾え、フェアリーも存在し、祭壇もある。このダンジョンに慣れるためには最適の入り口といえるだろう。

気をつけておきたいのは、1人だけ突っ走ってはいけないということ。最初は楽なので、つい1人でどんどん進んでしまいがちなのだが、それではいざという時に困ることになる。協力することが大事なのだ。





◀最初は必ずここから入ろう。腕試しにはちょうどいい。

8 ダンジョンへの入り口2 ～山のふもと～

最初の入り口の反対側にある入り口だ。ここはかつて鉱山だったようで、古くなった道具が入り口のあちこちに転がっている。

この入り口は、ダンジョンの地下7階につながっている。出現するモンスターも少し強くなっているので、ダンジョンに慣れてきたころにレベルアップを図って潜りこむのにもいいかもしれない。

ただし、地下9階には強敵がいるので、調子に乗っていると痛い目にあいかねない。充分注意しよう。





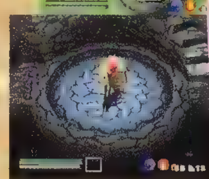
▶かつては鉱山だったらしい。人がいた形跡があるというのは、なんとなくほっとする。

9 ダンジョンへの入り口3 ～井戸～

村の中の井戸が、ダンジョンの地下13階につながっている。この辺りのモンスターには強いものが多いので、それなりに経験を積んでから挑戦しないとつらいことになるだろう。特に入ってすぐに大ダコが現れるため、間違えて入ってしまった時は、素直に地上に戻った方がいい。ダンジョン探索に無理は禁物だ。ダンジョンはまだ深く、出現するモンスターもどんどん強くなってくる。

しかし、これより深い位置への入り口は存在しない。潜り込む際はもちろん、途中で地上に戻る時にも充分注意した方がいいだろう。





▶村の中にある井戸が、地下13階につながっている。後半ではよく使うことになるだろう。

追記 充分にレベルアップしてない内は、避けた方が無難。

ダンジョン内の施設の覚え書き

ダンジョン内には、モンスター[illegible]以外に、[illegible]
[illegible]していた。ここでは[illegible]について、ひとつずつ解説し
ていくことにしよう。

●役に立つ部屋……モンスターが出現せず さまざまな恩恵がある部屋

妖精の部屋

我々のいる次元では作り話または伝説としてしか存在していない妖精が、次元ジャンクションではありふれた存在として認知されていた。ダンジョン内には泉が湧いている場所があり、私もそこで妖精を確認している。

容姿や大きさは我々の世界で語り継がれるものと変わらない。彼らはなぜだか分からないが傷ついた私たちの体を癒してくれる。ある程度癒してくれたあと彼らはどこかに立ち去ってしまう。



◀部屋の端には泉が湧いている。この奥で妖精を確認した。

●妖精がしてくれること

警戒心の強い妖精だが、危害を加えないことを態度で知らせると、彼らが部屋にいるあいだに2種類の回復を行ってくれる。

○体力の回復

妖精がまずしてくれるのは体力の回復。ポーションの数が心もとない時は非常にありがたい。



◀妖精がまずはじめにしてくれる回復が体力の回復だ。

○耐久力の回復

体力が完全に回復しても時間に余裕があって、まだ妖精がいてくれる場合、彼らは武器と防具の耐久力を回復してくれる。

ダンジョンの奥へ進んでいくためには、これらの回復を使い分けていく必要がある。特に耐久力の回復はとても重要なので、ポーションに余裕のある場合には体力を回復させてから妖精の部屋に向かうようにしたい。



▶時間的に余裕のある場合には、武器と防具の耐久力も回復してくれる。

アイテム置き場

何らかの重要アイテムが置かれている部屋。モンスターは出現しない。置かれているアイテムはマテリアであることが多いが、何故そこにあるのかは不明。元々保管されていたのか、あるいは、ダンジョンに足を踏み入れた先人たちが残して、それっきり取りに戻ることができなかったのか…。



◀一段高くなっている壇にアイテムが置かれている。



▶浅い階にあるのとは異なった壇。置き場にはいろいろな種類が存在している。

野菜貯蔵庫

特定の食べ物が多数栽培、保存されている部屋。特にダンジョンの浅い階に多くあり、ダンジョン深部にはまったく存在していない。ダンジョンに入った他の者たちが貯蔵していったのだろうか。

この部屋にある食べ物を自分1人ですべて摂取するのは、どうしても栄養素が偏ってしまうので、あまりおすすめできない。逆に、偏ったバランスを矯正するために利用していきたい。また、クレアのためにも食べ物を残しておきたいところだ。

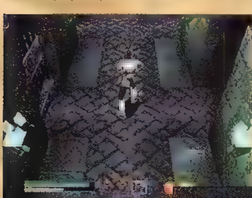


◀典型的な貯蔵庫の部屋。貯蔵されているのは野菜のみ。なぜか肉の貯蔵庫はない。

牢屋

小さな部屋が整然と並べられ、部屋の中には上から鎖がつながっている。明らかに牢獄と推測できる場所だ。つながれていた囚人たちは、つながれたままこの世を去っていったのだろうか？

部屋の中には必ずアイテムが置かれている。ダンジョン探索時にはたいへん役に立った。



◀鍵がかかっていて入れない部屋もあった。



▶ダンジョン草の陰に隠れるようにアイテムが。

祭壇

次元ジャンクションの13の神々に対して祈りを捧げる場所。祈りの捧げ方、祈りの効果については後述するので、ここでは詳しく記述しない。

聖なる場所であるせいか、ここにもモンスターは登場しない。体力回復等を落ち着いておこなうことができる。



▲部屋の奥に石碑がある。そこで祈りを捧げることができる。

●敵のいる部屋……部屋にいるモンスターを倒せば秘宝が手に入る部屋

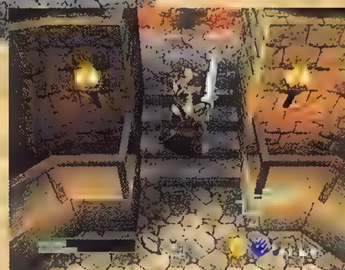
ボスの部屋

ダンジョン内にはその階のボスと思われるモンスターが待ち受けている部屋もあった。ボスを倒せば、この部屋には２度と他のモンスターは現れない。

部屋の奥には、マテリアなど重要なアイテムが保管されている。どうやらボスは、これらのアイテムを守護するという役目を担っているらしい。ボスを倒して安心し、奥の重要アイテムを取り忘れることがないように注意したい。これはクレアにも伝えておかなければ。



◀ボスを倒すと何かしらのアイテムを入手できる。



▶部屋の奥。必ず重要アイテムが保管されている。

隠し部屋

多量の食料やレアアイテムがある部屋。モンスターもいる。隠し部屋へ侵入するには爆弾を使用する。特定の場所で爆弾を使うと、壁が破壊されて隠し部屋への通路が現れるのだ。ランプなどが２つある、長い通路の真ん中付近があやしい。要チェックだ。

部屋の中にはときどき、他のモンスターとは異なるモンスターもいる。便宜上それらを、ここでは隠し部屋ボスと呼ぶことにしよう。



◀右側左側のどちらにあるかはわからない。プレイキャラの向きはどちらでもかまわない。



▲隠し部屋の中には必ずアイテムがある。時には、とても役に立つ武器防具や、多量の食料を発見することができる。



▶横の通路の場合、隠し部屋は必ず上の方に存在している。

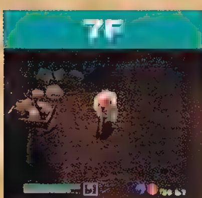
●移動のための部屋……モンスターが出現しない移動目的のための場所

出入口

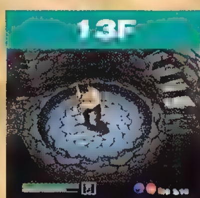
ダンジョンへの出入り口が3ヵ所あることはすでに述べた。これらの出入り口から入ってすぐの場所ではモンスターは出現しない。村ともつながっているので、武器のモーションや魔法の効果を試してみたりするのにとても適している。それぞれ特徴的な場所なので、この風景を覚えておくといいだろう。



▲いかにも神殿の入り口という感じの1F出入り口。



▲7Fは炭坑。つるはしなども置かれているが、これらは使用できない。



▲井戸から侵入する13F。底には少しだけ水がある。

階段

上の階または下の階へと移動する際には階段を使用する。マップ上では、上りが桃色、下りが黄色の点で表示される。また、上り階段では必ず3方に道が伸びている。

高度に発達した文明だったはずなのに、階段しかないのは何故なのだろうか？　あるいは、これは非常階段のようなもので、我々の知らない移動手段があるのかもしれない。



◀左右と下が通路。上の方へ入ると、上の階に戻れる。



▶階段を下りて出口へ行くと、下の階の上り階段口へ出る。

●意味のない部屋……存在理由の不明な部屋たち

ダンジョン内には、今まで述べてきた部屋以外にも何ヵ所か、普通の部屋や通路とは異なった場所が存在しており、これらの場所にどのような意味があるのか、探索中に解明できなかった。ただ、探索目的としては有益性も少なくほとんど意味のない場所であるのは確か。詳しく調べたりせずにさっさと通り過ぎてしまっても特に問題はない。



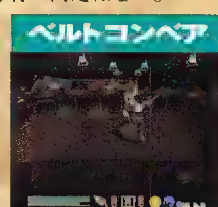
▶一見落とし穴のようだが、作動はしない。ポーション類が置かれている。



◀部屋の真ん中に大きな柱が1本立っている。支柱なのかもしれない。



▲階段があるが上や下の階には行かない。普通の通路と考えてかまわない。



▲どこに通じているかはまったく不明。何故今でも動いているのかを調査したいところだ。

レシピブックによる助言の覚え書き

レストランのコックがダンジョンに[illegible]していったレシピブック。中には[illegible]に有益なメモが[illegible]されている。これらのメモを[illegible]して、内容を私なりに[illegible]して[illegible]してみた

1 ポシェット内のポーション自動使用

体力がなくなると自動的に使用される。レシピブックには通常より回復量が少ないとあるが、経験上では2／3程度の効果になってしまうようだ。しかしエクスポーションの場合、通常でも1024ポイント回復するので、自動使用時でも680ポイントは回復できる。これはよほどレベルが高くないかぎり全回復になる量。これなら体力を気にせずに戦える。



▶体力が0に近い。ポシェット内のポーションは自動使用されるのだが…。

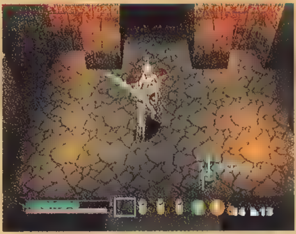


◀これらの回復量は確かに通常使用時より少ない。急場しのぎだ。



▲エクスポーションをポシェットにいれておけば、体力を気にせずに戦える。

2 じっとしていると体力回復できる



▶ここはやはり、階段のある場所で回復するのがベストのようだ。

レシピブックにもあるように、普通の部屋や通路でじっとしていると必ずモンスターが現れる。モンスターと戦いながら体力を回復させるのはあまりにも馬鹿げたことなので、モンスターの出てこない場所でじっとしているのが賢明といえよう。

また、装備している武器と防具にも影響を受けるが、回復するスピードよりも空腹になるスピードの方が若干速いようだ。

3 体力最大時におけるポーション使用

体力最大の時にポーション系アイテムを使用すると、最大体力がアップする。

私が確認したところによると、アップするのは1ポイントのみ。しかもそれは、ポーション、ハイポーション、エクスポーションのどれでも同じである。つまり、最大体力アップのために使用するなら、ポーションが一番望ましいのだ。理論上では、10000ギルあれば体力を100ポイントアップさせることができる。



◀ポーション使用前の画面。パラメータに注目。



▲最大体力のパラメータに注目。このとおり、1ポイントだけ上がる。

●胃の大きさも拡大

最大体力とともに、胃の大きさもアップする。胃の大きさはパラメータ上では表示されないので、どの程度アップするかは確認できないが、体力と同程度（すなわち1ポイント）だと推測される。

胃の大きさの拡大は、何も食べずにダンジョンを探索できる時間が増えることを意味する。アイテム内の食物の比率を減らせると同時に、ポーションなどの重要アイテムをより多く持てるようになる。

4 ロッドと魔法の関係

助手のクレアのみが装備できるロッド。レシピブックによると、ロッドは武器としてはそれほど強力な部類に入るものではないが、装備していると超魔法をためる時間が短くなるとのこと。

クレアから聞いた話によると、普通だとためるのに約2秒かかるが、ロッド装備時にはそれが1秒に短縮されるそうだ。ため時間が約半分になるらしい。1秒といってもまだ長いように思えるが、実際にロッドを装備して魔法中心に戦ってみると、かなり有利に戦闘を進められるとのことである。

もしクレアが魔法を中心に戦いたいというのなら、彼女のために、ロッドを手に入れたら売らずにおくのもいいかもしれない。



◀魔法をためているモーション。普通なら約2秒。

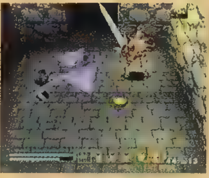


▶これなら魔法中心で楽に戦うこともできる。

5 ずっと同じフロアにいると…

レシピブックのとおりモンスターの出現率は徐々に上がっていく。しかし、実際にダンジョンを探索して経験した限りにおいては、目に見えて上がっていくことはなさそうだ。

レベル上げのために同じフロアにいてもそれほど効果はなく、それよりも、より下の階へ進んで強い武器防具を手に入れた方がよいようだ。



◀レベル上げのための戦闘はあまり意味がない。

アイテム活用術レポート I

武器編

ダンジョン内部でモンスターとの戦闘は不可避である。諸君らも自己の安全のため、最低限の武器の知識は身につけて欲しい。

ダガー系



攻撃力は貧弱だが素早い攻撃が可能

ほとんどの者が一番はじめに手にするであろうと思われるダガー系の武器。比較的入手しやすく、攻撃の際の振りが素早いため攻撃のスキも小さい。連続攻撃が可能なので、体力の少ない敵を素早く倒すのには適している。しかし攻撃力やリーチの面では不安が残る。かなり接近しないと攻撃できないので、周りを敵に囲まれやすく、結果的にダメージをくらいやすくなる。かなり壊れやすいのも難点だ。ある程度冒険に慣れたら、好みの他の武器系統に乗り換える方が得策かもしれない。

ダガー系
ダガー
ハンティングナイフ
キドニーダガー
ロンデルダガー
アンテニーダガー
フルーツナイフ
サバイバルナイフ
アーミーナイフ
アンドリュースナイフ
アサシンダガー
ガラスのダガー
盗賊のナイフ
バーサクナイフ

ショートソード系



攻撃時のスキが小さくリーチもそこそこ

冒険序盤にお世話になる武器。ダガーに比べてリーチがあり、スキも小さいままだ。攻撃力はダガーより若干高いのだが、それほど変わらない。

ショートソード系一覧
ショートソード
ブロンズソード
バタフライエッジ

ミスリルソード系



バランス面に優れた使いやすい武器

リーチはショートソードよりも長く、攻撃力の面でも優れている。中でもミスリルソードは、守護神を使ってパワーアップしていけば中盤でも充分主戦力となり得るだろう。

ミスリルソード系一覧
ミスリルソード
アイアンソード
サーベル
グレートソード
ガラスの剣

エンハンスソード系



魔力を宿らせた強力な剣

エンハンスソードは装備すると防御力が上がり、盾も持つことができる。守りを固めたい時にはうってつけだろう。逆にブラッドソードは高い攻撃力が魅力だが防御力が格段に下がってしまうので注意。

エンハンスソード系一覧
エンハンスソード
ロングソード
ゴールデンソード
ルーンブレイド
ブラッドソード



ダイヤモンドソード系

ダイヤをあしらった贅沢武器

見た目が豪華で、それでいて高い威力を誇る剣。中でもダイヤモンドソードとファルクスは全武器の中でも最高レベルの攻撃力を持つ、非常に使える武器である。基本的には片手剣なので盾も装備できるのがかなりお得だ。が、両手持ちのものもあるので注意したい。

ダイヤモンドソード系 一覧
ダイヤモンドソード
シルバーソード
ハードブレイカー
グラディウス
ファルクス
スピードブレード
呪いの剣
ツゥーハンドソード
ツヴァイハンダー



クリスタルソード系

最強レベルの大剣

剣をメインで使うならばぜひともこれらの武器は手に入れるべきだ。中でも勇者の剣、マンイーターは、高い威力に加え、ステータスアップの特殊効果がついてくるのが魅力。レプリカソードは序盤でも簡単に手に入れることができるのだが、その分威力の方は…。

クリスタルソード系 一覧
クリスタルソード
プラチナソード
ブロードソード
フォースイーター
勇者の剣
マンイーター
レプリカソード
クレイモア
エクスカリバー



オリハルコン系

宇宙物質で作られた女性限定片手剣

謎の物質オリハルコンで作られた片手剣。残念ながら私は装備できない。クレアの話によると、人生勉強は体力は下がるが成長度が上がるそうだ。

オリハルコン系 一覧
オリハルコン
人生勉強



バスターソード系

巨大な刃渡りの両手剣

エアガイツ探索の途中に出会った、トンガリ頭の青年が使っていた剣と非常によく似ている。もしかして、彼もこのダンジョンを訪れたのであろうか…。

バスターソード系 一覧
バスターソード



村雨系

東洋に伝わる日本刀　切れ味は抜群

私の故郷、日本に伝わる両手剣。刃渡りが長いので大振りになりがちだが、その威力は抜群である。中でも佐助の刀は、攻撃力が高い上、装備すると魔法系と体力が上昇するのだ。

村雨系 一覧
村雨
虎鉄
村正
陸奥守
佐助の刀

ラグナロクソード系



見た目がよく攻撃力も高い

ラグナロクソードは攻撃力も高く、さらにステータスも上がって至れりつくせりの武器だ。しかしバーサクウェポンは…、私はあまりおすすめしない。

ラグナロクソード系 一覧
ラグナロクソード
バーサクウェポン

アルテマウェポン系



攻撃力はトップクラス。使い勝手もいい

最強の剣とうたわれるだけあって、その攻撃力はかなりのもの。もっとも、私の知る限り最高というわけではないのだが。特殊効果、使いやすさは良好。

アルテマウェポン系 一覧
アルテマウェポン

正宗系



切れ味抜群の東洋の刀

優秀なものは、手に入れるのに苦労するかも知れない。チャンバラソードは序盤でも手に入るのだが、その威力は…自分で試してもらいたい。

まさむね系 一覧
正宗
菊一文字
天の叢雲
チャンバラソード

ミスリルロッド系



攻撃よりもむしろ魔法詠唱の補助に

攻撃力もリーチもあまりパッとせず、物理戦闘にはあまり向かないものが多いが、これらを装備していると魔法の詠唱が短時間で済むのだ。魔法を主力に戦う者にはうってつけだが、残念ながらこの武器は私には使えない。この辺はクレアに任せるとしよう。

ミスリルロッド系 一覧
ミスリルロッド
スモールロッド
アイアンロッド
ゴールデンロッド
ガードロッド
ヒールロッド
プリズムロッド
ガラスの杖

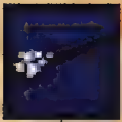
ウィザードロッド系



名前の割には攻撃にも使える？

こちらも基本的にはミスリルロッド系と同じく魔法をかける時間の短縮ができるのだが、加えてさらに能力が高いものが多いようだ。中でもオーロラロッドはそのまま殴ってもいいくらいの攻撃力を持っている。やはりこれらも残念ながら私には装備できない。

ウィザードロッド系 一覧
ワイザーロッド
プラチナロッド
ウィザードロッド
ブロンズロッド
フルメタルロッド
ストライクロッド
オーロラロッド
賢者の杖



フェアリーテイル系

攻撃よし、魔法よしロッド系最強武器

ロッド系でも最高レベルのものがそろっている。攻撃力の面でも剣にひけを取らず、しかもステータスが上がるものも多い。おすすめはプリンセスガード。防御力が格段に上がる。私は使うことができないが。

フェアリーテイル系一覧
シルバーロッド
ダイヤモンドロッド
クリスタルロッド
スワローテイル
プリンセスガード
フェアリーテイル

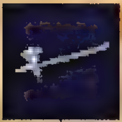


バトルアックス系

きこりのシンボル。力強い武器

攻撃をした後に多少スキがあるのだが、そこそこ威力があり、しかもかなり頑丈なので長持ちするのがこれらの武器の特徴だろう。リーチもあるため離れた位置から攻撃できる。片手で使えるというのもうれしい点だ。使いやすいため、序盤ではかなりおすすめしたい武器だ。

バトルアックス系一覧
バトルアックス
ハンドアックス
ゴールデンアックス
ブロードアックス
ポールアックス
フランシスカ
まき割の斧
なくした斧



グレートアックス系

戦闘用に改良された強力ウェポン

こちらはバトルアックス系を戦闘用にさらに改良したものだ。振りは遅いが敵に当たった時の破壊力は抜群である。また壊れにくいので、安心して長時間戦闘を続けることができる。これらはかなり重いものが多いので、華奢なクレアには残念ながら装備できない。

グレートアックス系一覧
グレートアックス
ブロンズアックス
ミスリルアックス
プラチナアックス
ホースマンズハンマー
クレセントアックス
ガラスの斧
巨人の斧



オーガキラー系

巨人をも倒す超重量級の武器

あまりに巨大な斧のため、腕力に多少の自信がある私でも両手で支えなければならないのが辛い点ではあるが、その分威力も絶大である。攻撃のスキが大きいので扱いには注意しよう。おすすめはやはりクリスタルアックス。相当重いが、それを補ってあまりある攻撃力が魅力だ。

オーガキラー系一覧
オーガキラー
アイアンアックス
シルバーアックス
ダイヤモンドアックス
クリスタルアックス
ウォーハンマー
空腹の斧
ビーストアックス



つるはし系

勤労のあかし。肉体労働は男の美徳

これは特に私から説明する必要はないであろう。道路工事や発掘作業で大変重宝する土木用具である。戦闘用ではないので、他の武器を探した方が賢明。

つるはし系一覧
つるはし
コンストラクション
パワーマトック

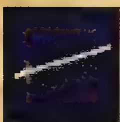


スピア系

リーチの長さが魅力。ただしスキも大きい

元から攻撃力がかなり高めに設定されていて、さらにリーチがとても長い分、相手に近寄らず安全圏で戦うことができる。それは大変魅力ではあるのだが、いかんせん武器の性質上、どうしても1発1発の間に大きなスキができてしまう。もっとも、うまく使いこなせるようになれば大変頼りになる武器であることは間違いない。

スピア系一覧
スピア
ロングスピア
ゴールデンスピア
ダイヤモンドスピア
ランス
ジャベリン
ドラグーンランス
クォータースタッフ
フォーク



パルチザン系

リーチの長さを活かした両手槍

こちらは両手で扱う大型の槍である。片手でぶんぶん振りまわすスピア系と違い、力をこめて突く使い方が要求される。遠距離では絶大な威力を発揮するが、重さとその長さゆえに、相手に懐に潜りこまれるとかなりの苦戦を強いられるだろう。安全圏にいるうちに遠間からできるだけ多くの敵を倒しておくようにしたい。

パルチザン系一覧
パルチザン
ブロンズスピア
ミスリルスピア
プラチナスピア
クリスタルスピア
グレイブ
スラッシュパイク
ガラスの槍

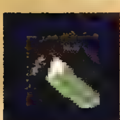


ロンギヌス系

はるか彼方からモンスターを貫く

伝説の竜騎士などが使っているという、かなりメジャーな矛である。リーチも攻撃力もかなりのものだが、使用にはかなりの腕力と熟練を要するであろう。使いこなすとなるとかなりのテクニックが必要になりそうだ。その重量のため、残念ながらクレアには装備できない。

ロンギヌス系一覧
ロンギヌス
アイアンスピア
シルバースピア
ハルベルト
トライデント
ホーリーランス
呪いの槍
ビーナスゴスペル



カイザーナックル系

スピードはピカイチ。格闘家専用武器

格闘家として1番頼りにするのは、やはり自分の拳であろう。相手の懐に潜りこむという危険を犯さなければならないが、うまくいけば反撃のスキも与えずに倒すことができる。ただし耐久度は総じて低く、さらに常に連続攻撃をくり返すため、意外なほどあっという間に壊れてしまう。

カイザーナックル系一覧
カイザーナックル
レザーナックル
メタルナックル
ゴールデンナックル
モータードライブ
ドラゴンクロー
プロフェッサー
てぶくろ



ゴッドハンド系

三島も愛用　神のコブシ

三島という男が愛用していた、甲の部分にリベットがついたグローブだ。その分攻撃力も格段に上がっているが、カイザーナックル系と同様、相手に接近戦を挑んでいく勇気が必要だ。が、やはりナックル系の弱点である耐久力は低く、壊さずに長持ちさせるのは難しい。

ゴッドハンド系一覧
ゴッドハンド
ブロンズナックル
ミスリルナックル
ダイヤモンドナックル
グランドグラブ
マスターフィスト
アイアンフィスト



プレミアムハート系

ナックル系最上武器

さまざまな趣向を凝らしたナックル系の上位武器である。しかしその分クセのあるものが多く、特に呪いのグローブなどは、攻撃力に目がくらんで身につけてしまうのは危険である。これらの武器を装備して、素早さを活かした連続技を決めれば、たいていの敵は瞬時に倒せるだろう。が、やはり壊れやすいので耐久力のチェックを忘れずに。

プレミアムハート系一覧
プレミアムハート
アイアンナックル
シルバーナックル
プラチナナックル
クリスタルナックル
オーバーソウル
タイガーファング
プリンスナジーム
ガラスのコブシ
呪いのグローブ

武器のクリティカル属性についての考察

ダンジョン内で入手できる武器の中には、同じ武器の種類でも普通とは違った特別な冠名をもつ武器がある。それらは普通の武器よりもクリティカル発生率が高くなり、クリティカルした際の攻撃力も変わる。どれも簡単に手に入るものではないので手に入れたら大切に使うべきだ。これらについて私の調べた限りの効果を下にまとめておくので、ぜひ参照してもらいたい。

●冠名が「ユーズド」の武器…普誰かが使っていたのか、入手当時は耐久力が下がっていて壊れやすい。が、使われていた分なじみやすくクリティカル率がかなり高くなっている　ただ、クリティカルダメージは半分ぐらいに落ちる。

●冠名が「エース」の武器…クリティカル率、クリティカルダメージともに通常のものよりも高いなかなかの一品だ。

●冠名が「キング」の武器…クリティカル率は「エース」と同等で、さらにクリティカルダメージが上がった優れもの。

●冠名が「パーフェクト」の武器…通常の武器よりもクリティカル率がとんでもなく上昇し（かなりの確率でクリティカルする）、クリティカルダメージが通常のものより多少落ちるだけの素晴らしい武器。入手は難しい。

●冠名が「インパクト」の武器…見つけるのは相当難しいが、クリティカルした際のダメージが通常の3倍を軽く超える、切れ味の凄まじい武器。そのうえ通常よりもクリティカル率も上がるのだ。見つけたら大事にしよう。

※クリティカル属性の具体的な数値データに関してはP115を参照。

アイテム活用術レポート II

防具編

未知のダンジョンの探索が無傷で済むという保証はないが、生きて帰らなければ探索もまったくの無意味。身の安全には心を配らなければならない。

鎧

レザーアーマー系



動物の革を何重にも重ねて仕立て上げた鎧である。防御力はそれほどでもないが、その分動きやすい。

レザーアーマー系一覧
レザーアーマー
ゴールデンアーマー
ハードレザー
リングメイル
賢者の鎧

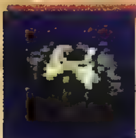
ブロンズアーマー系



中世の騎士のような銅板で作られた鎧。見た目のごとくなかなかの防御力を誇っているが、いかんせん動きにくい。

ブロンズアーマー系一覧
ブロンズアーマー
スケールアーマー
ダイヤモンドアーマー
フルプレート
アダマンアーマー
ハラペコアーマー
マンプクアーマー

ミスリルアーマー系



防御力も高く重量もそこそこ。中盤までにはこれらの鎧を装備しておきたい。背中がかゆいと地獄を見そうだが。

ミスリルアーマー系一覧
アイアンアーマー
プラチナアーマー
ブリガンダイン
チェインメイル
トーナメントアーマー
竜騎士の鎧
ミスリルアーマー

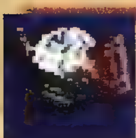
クリスタルアーマー系



全身重戦車といった風貌の鎧。また、耐久力も高いため、無理をしなければ末永く使うことができるだろう。

クリスタルアーマー系一覧
クリスタルアーマー
シルバーアーマー
ヘヴィアーマー
ブレードアーマー
ブレスドアーマー
ガラスの鎧
勇者の鎧

佐助アーマー系

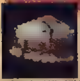


謎の未来忍者が落としたと思われる鎧。防御力が非常に高く、しかも動きやすい。耐久力も群を抜いており壊れるところを見る方が難しいぐらいだろう。密かに攻撃力や防御力も上がる使える鎧なので、見つけたら守護神でどんどんパワーアップして使っていきたいものだ。

佐助アーマー系一覧
佐助アーマー

兜

レザーヘルム系



長所はやはり軽量さ。いざ戦闘となると、いまいち心もとないが。

レザーヘルム系一覧	
レザーヘルム	クロスヘルメット
アーメット	賢者の兜
サークレット	

ブロンズヘルム系



銅や白金などで作られた兜。序盤はお世話になる。

ブロンズヘルム系一覧	
ブロンズヘルム	スピードヘルム
プラチナヘルム	ハラペコヘルム
ヘルメット	

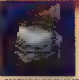
アイアンヘルム系



鉄や銀、ダイヤなどさまざまな材質で作られた兜だ。

アイアンヘルム系一覧	
アイアンヘルム	ヴァイキングヘルム
シルバーヘルム	マンプクヘルム
ダイヤモンドヘルム	

ミスリルヘルム系



能力的には可もなく不可もなくといった無難な兜。

ミスリルヘルム系一覧	
ミスリルヘルム	ケトルハット
ゴールデンヘルム	マジックヘルム

クリスタルヘルム系



このクラスまでくればまさに最強レベルの兜であるといえる。

クリスタルヘルム系一覧	
クリスタルヘルム	ガラスの兜
勇者の兜	

佐助の兜



能力が非常に高く重宝する。それより忍者のくせによく物を落とす奴である。

佐助の兜系一覧
佐助の兜

盾

レザーシールド系



小型軽量で扱いやすいが防御力は期待しない方がいい。

レザーシールド系一覧	
レザーシールド	カイトシールド
バックラー	ガラスの盾
ラウンドシールド	

スモールシールド系



こちらも小型の盾だが、レザーシールド系よりも能力が高い。

スモールシールド系一覧	
スモールシールド	おもちゃの盾
シルバーシールド	賢者の盾
クロスシールド	

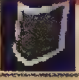
ブロンズシールド系



平均的な強さを持つ盾。特殊効果のある盾はクセが強いが使える。

ブロンズシールド系一覧	
ブロンズシールド	ハラペコシールド
ゴールデンシールド	マンプクシールド

クリスタルシールド系



クリスタルでできた盾。防御力、耐久力ともに高く後半でも使える。

クリスタルシールド系一覧
クリスタルシールド

ミスリルシールド系



防御力もそこそこで使い勝手も大変よく、安心して使える盾。

ミスリルシールド系一覧	
アイアンシールド	イージスの盾
プラチナシールド	ミスリルシールド
ヒーターシールド	

ダイヤモンドシールド系



防御力が高く、魔法に対しても高い抵抗力を持っているのが特徴。

ダイヤモンドシールド系一覧	
スクエアシールド	勇者の盾
インペリアルガード	ダイヤモンドシールド
タワーシールド	マジックシールド
ドラゴンシールド	

アイテム活用術レポート III

その他のアイテム

冒険を助けてくれるのは、何も強い武器や防具だけではない。つねに様々な事態を想定し、準備を万全に整えておくことが冒険者には欠かせない条件だ。

マテリア

ファイア



はじめにホテルのフロントから渡されるマテリアの1つ。敵に向かって炎を撃ち出す魔法だ。序盤戦では頼りにできる。

ブリザド



冷気を敵に発射する魔法。直接的なダメージ効果は低いが、冷気により相手の動きを封じることができる。初期からの所持魔法。

サンダー



電撃を放ち相手をなぎ倒す魔法。弾道にいる複数の相手に当てることができる。やや出が遅いが、それを補って余りある性能だ。

フレア



自分の周り、もしくは自分の体を炎で包み接触した敵にダメージを与える。自分には炎のダメージはないので安心していい。

フリーズ



相手を全身氷づけにしてしまう魔法。相手は移動はおろか、攻撃さえもできなくなってしまう。ただし魔法自体に攻撃力はない。

トライン



攻撃自体はサンダーだが、発動法が異なる。そこに近づくとサンダーが落ちる、トラップの魔法なのだ。自分が食らう場合もあるが。

クエイク



大地を揺るがし、衝撃で地上の敵にダメージを与える魔法。空中にいる敵には全く効果がないので使用法には注意が必要。

メテオ



隕石を呼んで相手を攻撃する。超魔法で使用すると威力も絶大だが、なぜ地下に隕石が落ちるのかは一生謎であろう。

アルテマ



伝説の究極魔法といわれているアルテマ。相手を時空の彼方に消し飛ばしてしまう、言い伝えにたがわぬ恐るべき魔法だ。

ホーリー



聖なる光で敵を混乱させる魔法。この魔法にかかった敵は同士討ちをはじめる。さらにこちらは敵の攻撃を受けなくなるのだ。

※具体的なマテリアの効果についてはP40を参照。

実用アイテム

ポーション



青色の傷回復薬。飲むと即座に体力が少し回復する。原料は不明だが、あやしいものでできていないことを祈ろう。

ハイポーション



赤色の傷回復薬。こちらは体力が中程度回復する。中盤以降はこれをおもに使うことになるであろう。

エクスポーション



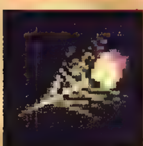
体力が大幅に回復する黄色の傷回復薬。ちょっと高価だが、ボス戦では必ずポシェットにいくつか用意しておきたい。

レシピブック



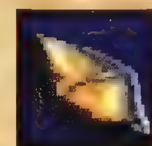
次元の村のレストランのオーナー、ピエールの所持品。ダンジョン探索に役に立つヒントがたくさん書きこまれている。

フェニックスの尾



不死鳥といわれている伝説の鳥、フェニックスの尾の羽のようだが…。これが私の探し求めているものなのだろうか…？

ドラゴンウィング



これをかざすことによって、ダンジョンのどこにいようと一瞬で地上に戻ることができる。毎回必ず見つけておきたいアイテム。

増田のアーク



私がダンジョンで倒れた時に現れる、一時的に魂をとどめておくことができる入れ物。クレアがこれを持ち出してくれれば復活できる。

クレアのアーク



クレアがダンジョンで倒れた時に現れる、一時的に魂をとどめておくことができる入れ物。私がこれを持ち出せばクレアは生き返る。

お金



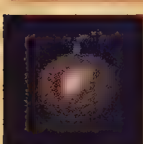
これがないと武器が買えないどころか、セーブさえもできないのだ。いつの時代も、お金は大きな力を持っているようだ。

魔法石



魔法の力の源となる石である。これがないともちろん魔法はまったく使用できなくなってしまうのだ。魔法屋で買うことができる。

爆弾



半径数メートルのものすべてにダメージを与えることができるが、何故か自分はダメージを受けない。隠し部屋を発見するのに必須。

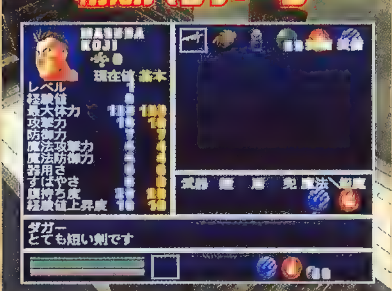
戦闘学序説

まずは己の力を把握すべし

ダンジョンを探索するにあたっては、己の力をよく把握しておかなければならない。何も考えずに行くのは勇気ではなく無謀である。そこで初めに、私とクレアの能力と、その差を考察してみることにする。

増田光司 ……… 武器使いのエキスパート

初期パラメータ



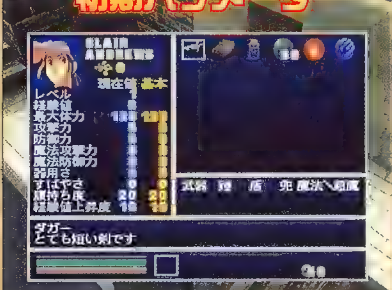
▲これが私の初期パラメータ。攻撃力が高いのが分かる。

私は武器を扱うのが得意で、力がある。いわゆる戦士のようなタイプなのだ。代わりに魔法を使うのが不得意で、特に超魔法を使うには時間がかかってしまう。

戦う時は、武器を使って力押しで戦っていくのがいいかもしれない。魔法も多少なら扱うことができるので、経験を積めばバランスよく魔法と武器攻撃を両方使えるようになるだろう。

クレア・アンドリュース …… 魔法先行タイプ

初期パラメータ



▲クレアの初期パラメータ。体力は私と同等だ。

クレアは女性で私より非力だ。武器を使った戦い方は得意ではないようである。だが、そんな彼女も得意なことがある。魔法をうまく使いこなすことができるのだ。食生活の違いからか、パラメータ的にも魔法に向いているようである。

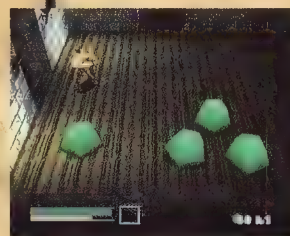
彼女は魔法と力をバランスよく両立させながら戦っていくのがいいかもしれない。もっとも彼女の戦い方そのものについて、私に口をはさむ権利はないのだが…。

私とクレアの違いに関する考察

私とクレアは当然違う人間だ。前述したように能力の違いがある。それでは、その能力の違いは実際の戦闘においてどのように現れてくるのだろうか。ここでは、特に違いの現れる必殺技、超魔法、装備可能武器の3点について詳細に記述しておく。我々がお互いの能力の違いをどのように把握して、どのように補い合ってダンジョンに挑んでいったのかを、多少なりとも理解してもらえれば幸いである。

必殺技

私は武器での戦闘が得意なため、必殺技をすぐに出すことができるが、助手のクレアは力があまりなく、私よりも武器の扱いに慣れていない。そのせいか、彼女は自然と必殺技を出すのに時間がかかってしまうようだ。必殺技のため時間が私よりも長くなるため、無防備な時間が多くなる。クレアにはその点をきちんとレクチャーしておく必要があるだろう。



◀必殺技のためが短い私は武器での戦闘が得意だ。

超魔法

超魔法のため時間は、私もクレアも同様に少し時間がかかってしまう。しかし、クレアはロッドを装備することで超魔法の時間を短縮し、通常魔法とほぼ同様の感覚で使えるようになる。やはり、私よりもクレアの方が魔法を使うのが得意なようだ。



◀クレアはロッドを装備すると超魔法のため時間が短くなる。

装備可武器

人間はそれぞれ、得意、不得意な分野が存在する。それは、武器にもいえる。私は両手で扱う剣や斧を使うことができるが、代わりにロッドの扱いに慣れていない。クレアも得意、不得意があり、私が使うことができる両手で扱う剣や斧を使うことができない。そして、私が使うことができないロッドを彼女は扱うことができる。また、自分の身を守る防具は2人とも得意、不得意がなく使いこなせる。

重い武器なら私



◀扱うのに力が必要な重い武器は、私だけが使える。

クレアはロットで魔法か



◀クレアは私が扱えないロッドを使って戦うことができる。

戦闘学 I

武器の取り扱いについて

[illegible]

武器モーション別戦闘レポート

武器による攻撃モーションは全部で7種類ある。ここでは各攻撃モーション別にその特徴を紹介していこう。また攻撃モーションごとに武器系統も一覧にしたので、参考になると思う。なお、方向キーがニュートラルの時と方向キーを入れながら攻撃する時では、攻撃モーションが変わる場合があるので注意して欲しい。



▲このように縦斬りを3回繰り出すコンビネーション。モーションを見れば分かるが、横への判定が弱い。だが、単体を相手にした時は頼れる。

❶縦斬り、縦斬り、縦斬り系 …単体の敵に有効!

縦斬りを3回出すコンビネーションの長所は、前方向の敵に強いということだ。しかも、このコンビネーションは、序盤で出てくる槍系の武器や日本刀などの武器によく見られ、リーチが長いということも長所となっている。

短所は、攻撃のホーミング性能がよくない点。そのため敵に囲まれてしまうと一気にラッシュをかけられ、大ダメージを受けてしまう。注意したい。



▲このような空振りが怖い縦斬りコンビネーション。

攻撃モーション❶の主な武器系統

ダイヤモンドソード系　A	まさむね系　AB
バスターソード系　B	スピア系　A
村雨系　B	ロンギヌス系　B
ラグナロクソード系　B	つるはし系　B
アルテマウェポン系　B	

※Aは方向キーニュートラルで、またBは方向キー入れで、該当する攻撃モーションを起こす武器系統。ABはキー方向不問。（以下同）

❷突き、突き、突き系
…通路での戦闘に使える

突きを3回連続して出すコンビネーション。攻撃が出るまでが遅く、ホーミング性能もいいわけではない。このコンビネーションの最大の特徴は、2匹以上の敵を巻きこむことができることである。他のコンビネーションでも2匹以上巻きこむことができるが、他の攻撃だとたいてい2匹のうち1匹へのダメージが1、又はミスという風になってしまう。問題なのは、直線的な攻撃であるため、部屋の中での戦闘の時にこの武器で2匹以上巻きこむのが難しいということ。通路や一直線に並んだ敵との戦闘に向いている。

攻撃モーション❷の主な武器系統	
ラグナロクソード系　A	パルチザン系　AB
グレートアックス系　A	ロンギヌス系　B

囲まれた時は迷わずガードアタックを使わないと状況的に不利。遠距離戦を心がけること

この攻撃は、近距離戦だとかなり不利な状況になってしまう。なぜなら、攻撃判定の発生が遅いので、攻撃を出したところをあとから出した敵の攻撃によってつぶされてしまうことがあるからだ。では、遠距離戦に持ちこむためには、どうすればよいか。それはガードアタックを使うのである。ガードアタックを使ったあとに超魔法のブリザドを併用すれば、2匹同時に攻撃することができるので、これを使わない手はないだろう。

コウモリ系の敵には不利！こいつを見たら魔法を併用して戦うべし

この武器を使っている時の一番の強敵は、コウモリ系の敵である。なぜなら、この攻撃は直線方向への判定が強いが、横方向への判定がかなり弱いからだ。少しでも横に避けられると当たらないのである。コウモリ系に対して戦うにはどうすればいいかというと、超魔法のブリザドやフリーズを併用する戦法がいい。そうすれば、多少はヒット確率が高くなる。このコンビネーションを使って戦う時は、コウモリ系の敵以外にも魔法と併用して戦っていった方がよい。



▲突きを3回繰り出すコンビネーションは、やはり前方向に強い。



▲ブリザドでかためれば2匹同時攻撃も楽にできる。

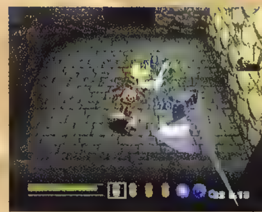


▲コウモリ系には近距離だと攻撃が空振りしやすい。

❸突き、横斬り、横斬り系
…発生の早さと攻撃範囲が強い


▲見てのとおり横方向に判定が強いコンビネーション。2匹相手にすることも可能。

最大の特徴は、2発目の横斬りの判定が強く、2匹以上のモンスターの相手をすることができること。攻撃判定発生の早さも魅力で、ダガー系の武器だと特に早い。序盤ではかなり有効なコンビネーションであると思われるので、戦い方を覚えておきたい。


▲2匹を同時に相手にしてもまったく問題ない。

攻撃モーション❸の主な武器系統

ダガー系　AB	ミスリルロッド系　AB
クリスタルソード系　A	ウィザードロッド系　AB
オリハルコン系　A	フェアリーテイル系　AB
バスターソード系　B	

2匹以上の敵と戦うことができるのはかなり心強い。力押しで戦っていける

2匹以上の敵と戦う時の理想的な敵の配置は、正面に2匹いる状態。さすがに正面と背後という配置だと戦うことはできない。左側にいる敵をL、右側にいる敵をRとした時に、間合いにもよるが、Lを狙ってこのコンビネーションを出すと1発目はLのみに当たるが、2発目は攻撃の範囲が広いためRにも当たる。そして、3発目は再びLのみに当たるのだ。


▲序盤は、この攻撃だけで進んでいくことも可能。

ボス戦で役に立つ素早い攻撃。行動を制限するのに有効

ソード系の武器だと、攻撃判定の発生が早くかつリーチが長い。また、3発目の硬直が短めですぐにコンビネーションを出せるので、ボス戦でかなり役に立つ。これで大半のボスを一方的に倒してしまえる。1Fで出てくるボスのミミック戦では、攻撃の先端を当てていくように戦えば、相手の攻撃範囲の外から一方的に攻撃することも可能だ。


▲ボスのミミックもこの攻撃の先を当てていけば怖くない。

④縦斬り、横斬り、縦斬り系
…攻撃が大振りだが、威力抜群!

このコンビネーションを持つ武器は、どれも武器自体の攻撃力が高い。よって力押しの戦法を取ることができる。しかし、グループを相手にする時はかなり心細く、注意が必要。このコンビネーションは大振りなために、余計な攻撃を受けるからだ。



▲攻撃が大振りなので攻撃する前に受けてしまうことも。



▲力任せに攻撃しているのでダメージは大きい。反撃されないように要注意。

攻撃モーション④の主な武器系統

ミスリルソード系　AB	グレートアックス系　B
エンハンスソード系　AB	オーガキラー系　AB
村雨系　A	つるはし系　A
アルテマウェポン系　A	スピア系　B
バトルアックス系　AB	

⑤横斬り、突き、切り上げ系
…3発目のスキが大きい

3発目の切り上げのスキが大きく、グループを相手にしている時は攻撃を受けやすい。反撃を受けないようにするためには、2発目で止めおくべきだろう。2発目までを繰り返して使えばかなり強力なコンビネーションといえる。



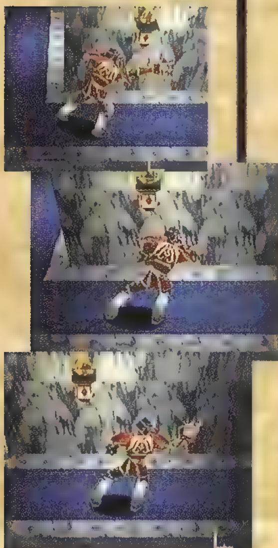
▲2発目で止めておくとスキが少なくていい。



▲1、2発目はスキが少ないのだが、3発目のスキは大きい。気をつけて使おう。

攻撃モーション⑤の主な武器系統

ショートソード系　AB	クリスタルソード系　B
ダイヤモンドソード系　B	オリハルコン系　B



▲格闘家らしく自分の手で攻撃。連続ヒットしやすい。

⑥ジャブ、ひじ、裏拳系…攻撃が素早いのが特徴

グローブ系の、格闘での戦闘をする時に使うこのコンビネーションは、全体的に速い攻撃の部類に入るので、かなり頼れる。その代わり、攻撃が早すぎるためホーミング性能が劣っている。しかし実戦においては、正面から当てれば連続ヒットしやすく、割りこまれることはまずないだろう。ジャンプ中の相手に1発目を当てると空中コンボにになりやすいのもありがたい。武器自体が壊れやすいのが残念だ。

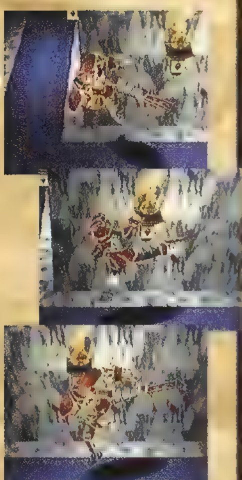


◀このように連続ヒットしやすい。混戦時に使う。



◀側面にいた敵をいきなり攻撃することもある。

攻撃モーション⑥の主な武器系統	
カイザーナックル系	A
ゴッドハンド系	A
プレミアムハート系	A



▲早いまわし蹴りを3回繰り出すコンビネーション。

⑦まわし蹴り、まわし蹴り、まわし蹴り系…ホーミング性能が高い

グローブ、グラブ系の武器を使用時のB系統コンビネーション。序盤はこの攻撃を出しているだけで戦っていける。ただ武器自体の耐久値が低いので1フロア持たないことが多い。弱点として目立つのは攻撃力の低さ。特にダンジョン中盤以降でこの弱点が目立ってきて、1匹の敵を相手するのに時間がかかりすぎるようになる。グローブ、グラブ系は使い捨て用の武器として考えた方がいいかもしれない。



◀武器が壊れないように注意して戦うように。



◀まわし蹴りは追いつめて使うと効果絶大だ。

攻撃モーション⑦の主な武器系統	
カイザーナックル系	B
ゴッドハンド系	B
プレミアムハート系	B

必殺技別戦闘レポート

必殺技は攻撃ボタンを押し続けることによって発生する、ため系の武器攻撃である。通常攻撃と同様に武器によって攻撃方法はさまざまで、回転必殺技、武器を振り回してから縦斬りの技、5回連続攻撃を繰り出す技、パンチを連続で出す技の4種類と、例外1種類となる。ここでは、4種類をそれぞれA～Dタイプとして分類し、考察をおこなう。例外は素手の時で、素手状態で出るパンチの威力が大きくなったものである。

Aタイプ

回転系の必殺技の中にも3種類あり、1回転、3回転、6回転と、回転数が違っている。回転数が違うともちろんヒット数が変わってくる。

Bタイプ

回転系の必殺技の変形で、こちらは自分が回転するのではなく、頭の上で武器を振り回す。そして最後に縦斬りでフィニッシュする。

Cタイプ

連続技系の必殺技。相手の方向に突進しながら5発の斬り技を出す。途中で敵を倒してしまっても、すぐに違う敵の方に振り返ってくれる。

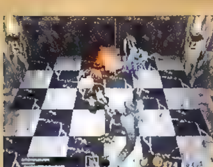
Dタイプ

グローブ、グラブ系を使っている時の連続技系必殺技。パンチを数回叩きこむ技で、Cタイプ同様ホーミング性能がいい。

Aタイプ…ボス戦など、体が大きいモンスターに効力を発揮

回転系の必殺技は使用できる武器系統が多いので、よくお目にかかるだろう。武器系統によって回転数が異なる。体が大きい敵に対して使うと特に効力を発揮。この技を出す時覚えておきたいのが、回転中も移動できること。これで敵を壁際に追いつめるといい。

主な武器系統
ダガー系
ショートソード系
ミスリルソード系
エンハンスソード系
ダイヤモンドソード系
クリスタルソード系
オリハルコン系
ラグナロクソード系
ミスリルロッド系
ウィザードロッド系
フェアリーテイル系
バトルアックス系
グレートアックス系
つるはし系
スピア系
ロンギヌス系


◀回転系はヒット数が多いが武器の耐久値に注意。

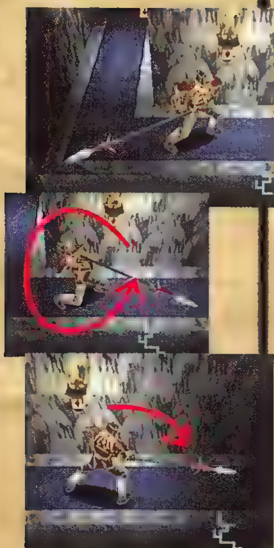
回転しながら移動して攻撃!!




▲自分を中心として回転する。必殺技の中で一番多い。

Aタイプ補足…1回転のみ武器は、必殺技を出した瞬間からすぐに次のためを開始できるようだ。

Bタイプ…Aタイプの変形版 移動できない点に要注意


▲頭の上で武器を回転させる。槍の場合はリーチが長い！

Aタイプの変形版といった感じだが、こちらは移動することができない。その代わり最後の縦斬りのダメージがかなり大きく、ボス戦では体力をけずるのに威力を発揮する。普通のモンスターに対しては、壁際に追いつめた時に使ってとどめを刺す使い方がよい。適当にその場で出しても空振りするだけなので、計画的に当たる場面を作りながら使っていかないと、痛い反撃を受ける恐れがある。

最後の1発はホーミング性能がいい。


▲壁際に追いつめて使うと、たいていの敵は倒せる。

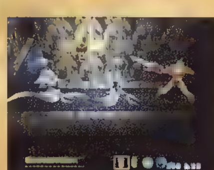
主な武器系統
村雨系
オーガキラー系
ロンギヌス系

Cタイプ…性能がいい連続技 ボス戦で本領を発揮する


▲5回の連続攻撃、最後のダメージが大きい。

Cタイプの必殺技は武器を使った連続技タイプ。主にダンジョン探索の終盤で出てくる武器で使用できる。終盤で使えるようになるだけあって使い勝手がいい。特にホーミング性能は他のタイプと比べてもかなり優秀だ。終盤になったら、このタイプの必殺技を持つ武器系統を使う場面が多くなるだろう。ボスに対しては、コンビネーション攻撃→必殺技というように使うと、戦闘時間を短縮できる。


◀ブリザドでかためるとすべてヒットすることも。


◀通路で使うと、反撃を受けにくいので使いやすい。

主な武器系統
バスターソード系
アルテマウェポン系
まさむね系

Dタイプ…格闘術を使った必殺技 武器が壊れないように注意

パンチを連続で繰り出すもの。グローブ系の武器系統だ。ヒット数、ホーミング性能、ダメージともに申し分ないが、武器自体の耐久度が低く、乱発しているとすぐに壊れてしまう。ボス戦や強敵に対して使うか、ザコ敵を倒すための使い捨てにするか、使用目的をしっかり決めておきたい。この必殺技もB、Cパターン同様、最後の1発のダメージが大きい。

主な武器系統
カイザーナックル系
ゴッドハンド系
プレミアムハート系

技のスピードでモンスターを圧倒せよ!!

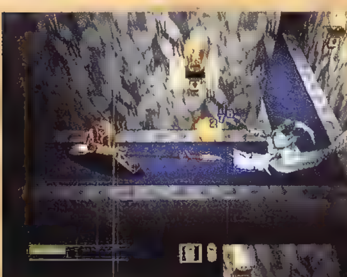


▲連続してパンチを出す。左右で合計10発だ。

ジャンプ攻撃戦闘レポート

ジャンプ攻撃はダメージの大きさと判定の強さが魅力で、使い勝手がいい。ダメージが大きいという性能によって、武器の耐久度が減りにくくなり、武器が長持ちするようになる。しかし単体の敵にしか当たらないので、敵が集団でいる時はなるべく使わないようにしたい。超魔法のブリザドでかためている時などは安全だ。

余談だが、振りかぶる時の自分の背後にも攻撃判定がある。しかし狙ってこの判定で攻撃できるような代物ではないので、頭の片隅に入れておく程度でいいだろう。



◀武器を持っている時のジャンプ攻撃は回転してから切りつける技。先端を当てるように使うといい。



▶素手、グラブ系の武器の時のジャンプ攻撃は浴びせ蹴り。複数の敵を攻撃できる。

接近してくるモンスターに大打撃!!



▲空中で1回転してから斬る。遠心力を利用しているので威力が凄まじい。

戦闘学 II

魔法の取り扱いについて

[illegible]

ファイア

最初から持っている基本的な魔法
使い勝手がいいので中盤まで使える

通常魔法

通常魔法のファイアは、炎の球を1個目の前に飛ばす攻撃。遠くの敵を攻撃することはできないが使いやすい。

使いどころ

壁際に追いつめてから連発すると、何もさせずに攻撃し続けることができる。



▲画面端で使うとダウンさせ続けられる。

超魔法

ホーミング性能がいい炎の飛び道具を敵の数だけ出す。使い勝手がいいわけではなく、使いどころが難しい。

使いどころ

部屋に入った瞬間にためはじめて、先制攻撃をかけてやるといいだろう。ダメージは大きくない。



▲貫通性能を持っている弾を撃つ。

ブリザド

超魔法と通常魔法では使い方が違う
超魔法の使いやすさは一級品

通常魔法

攻撃力がある球を一直線に飛ばす魔法だが、飛ぶスピードが遅くダメージが小さい。

使いどころ

モンスターをダウンさせる手段として使うことができる。ダンジョン探索の序盤では重宝する。



▲使用頻度か低いがじつは使い道はある。

超魔法

氷の球を当てて、相手を動けなくさせる魔法である。

使いどころ

当てたあとは通常攻撃を入れることができる。ガードアタックと併用すると当たりやすい。



▲これて超魔法のため時間が確保できる。

サンダー

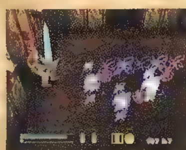
通常魔法、超魔法とも同じ使い方 探索の最後まで頼っていける

通常魔法

自分の正面に一直線に雷の飛び道具をはなつ魔法。貫通能力を持っているので1回の攻撃で複数の敵を攻撃できる。

使いどころ

部屋に入った時は敵が一直線に並んでいることがあるので、その時に撃つと複数の敵を巻きこめる。複数の敵を巻きこむ目的で使うことになるので、移動しながら使っていくといいだろう。終盤まで頼れる。



▲貫通性能があるサンダーは使いやすい。

超魔法

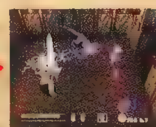
通常魔法と変わりはないが、こちらは壁に跳ね返るようになっている。うまく計算して撃つといい。

使いどころ

通常魔法と変わらないが、撃つ時に注意すべきことがある。それは直接敵に撃つのではなく壁に向かって撃つということ。全体に当たりやすいのだ。



▲このように撃ってもはね返ってくるので



▲側面にいる敵にもヒットする。

フレア

ファイアとは違ったタイプの炎系魔法 超魔法は使い方が難しい

通常魔法

自分の周りに炎を出す魔法。ファイアより高性能で、囲まれた時には役に立つ。

使いどころ

敵に囲まれた時や、壁に追いつめた時など、ピンチの時に意外と役に立ってくれる。うまく出せば複数の敵を攻撃できるので、積極的に使っていった方がいい。ただ、使い過ぎて魔法石がなくなってしまわないように。



▲通常魔法は自分の周囲に炎を出す。

超魔法

自分の体に炎をつける魔法。この魔法を発動させたあとは自分から寄っていかないと攻撃できない。

使いどころ

炎をつけたあとは、とにかく敵に寄っていくようにしなければいけない。しかし敵が攻撃してくることもある。反撃には充分注意したい。



▲発動したら炎を身につける。そのあとは…



▲敵に向かって突進。触れるだけでいい。



フリーズ

使用目的はあくまでも通常攻撃の布石 ダメージは与えられない

通常魔法

当たった敵は凍ってしまい、しばらく行動不能の状態になる。ダメージがないので通常攻撃を当てていくこと。

使いどころ

一直線に進んでいく氷の塊に当たった敵がかたまるが、一個しか出ないので同じ敵に何個も当たってしまうのは避けたい。凍って動けなくなった敵は放っておいて最後に倒すようにすれば、効率よく敵を倒せる。



▲氷の塊を当てると、敵はかたまって行動不能になる。

超魔法

超魔法はモンスターすべてを通常魔法を当てた時の状態にする。球を飛ばすわけではないので必ず当たる。

使いどころ

使い方は超魔法のブリザドとほぼ一緒。ただ、こちらの方は攻撃を1発当てると氷による硬直が解けるので、広範囲の攻撃を使うと意味がなくなる。



▲発動させると、青い粒が空を舞い…



▲敵は全員凍ってしまう。この間に攻撃しよう。



トライン

通常魔法はトラップのような魔法 適当に出していても当たりやすい

通常魔法

床に雷の印をつける魔法。これを踏むとダメージを受けるという罠タイプの魔法。ただし自分もダメージを受ける。

使いどころ

とりあえず使っておいて、敵がこれを踏んだら、ジャンプ攻撃を当てるという使い方ができる。ここで、トラインを使った連係を紹介。超魔法のブリザドで固めたところにトラインを使うというもの。ただしダメージは小さい。



▲地面にあるこのマークに触れるとダメージを受ける。

超魔法

超魔法の方は直接攻撃系の魔法。敵全体に頭上から雷を落とす魔法で、無効な敵もダウンはさせられる。

使いどころ

ガードアタック後に使えば、有効な敵にはほぼ確実に決められる。敵の体力が全体的に少なくなってきたら連発するというのも一つの手である。



▲超魔法としてトラインを発動させると…



▲敵の頭上に雷が落ちる。必ず当たる。



クエイク

魔法無効果を持っている敵が多い 使いにくいがダメージは大きい

通常魔法

通常魔法は自分の前方に衝撃波を放つものだ。しかし、宙に浮いている敵にはまったく効果がない。

使いどころ

人型モンスターなど、地面にいる敵に対して使ったあとに、ジャンプ攻撃を狙うという使い方ができる。スピードは早い部類に入る。しかし、クエイクの無効果を持っている敵が多いので使える場面が限定されてくる。



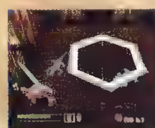
▲このような衝撃波が一直線に進んでいく。

超魔法

全体に地震を起こしてダメージを与える魔法。ガードアタックと併用すると効果がある。

使いどころ

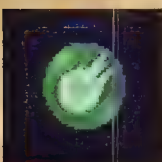
ダメージを与えるという目的で使っていくのだが、小型モンスターの集団には効きにくいので注意。使用頻度はかなり低くなるだろう。



▲部屋の中心近くから地震の衝撃が広がり…



▲少したつと攻撃が当たる。



メテオ

超魔法は自分に当たらないように注意 巻き添えをくう恐れあり

通常魔法

隕石をまっすぐ前方に撃つ魔法。飛んでいくスピードは早い。必ずダウンするのでジャンプ攻撃を狙おう。

使いどころ

敵と間合いが離れている時に、牽制として使うことができる。ダメージが高いのでこれで倒すことも可能。しかし、敵が集団でいる時に使うのは避けたい。単体にしか当たらず、当たらなかった敵に攻撃されてしまう。



▲小型隕石を敵に向かって飛ばす魔法。

超魔法

ランダムに隕石を落とす魔法。落ちる場所は事前に地面が赤くなるので分かる。自分は部屋の端に避難しておこう。

使いどころ

とりあえず出しておいて、敵が当たるのを期待する。通常魔法のフリーズと併用していけば当たる確率が少し上がるようだ。



▲地面に赤いマークがついたところには…



▲隕石が落ちてくる。当たらないように。



アルテマ

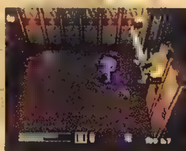
敵を異次元へ吸いこむ消滅系魔法 消せるのは良いが経験値が入らない

通常魔法

小さなブラックホールを作り出すのが通常魔法のアルテマ。発動対象は敵1体のみだ。

使いどころ

邪魔な敵を吸い込んで、戦いを一気に終わらせることができる。逃げる時に役に立つ。ただし、吸いこんだ敵はアイテムを落とさないので、アイテムが欲しい時は、使わない方がいい。終盤での使用頻度は高いだろう。



▲通常魔法は敵を1匹だけ吸いこむ。

超魔法

通常魔法の敵1体に対して、超魔法は敵全体に効く。終盤、最後の敵まで急ぐ時はこれを駆使したい。

使いどころ

やはり、敵から逃げるのに使うことができる。確実に出したい時は、ガードアタックと併用したい。ギリギリためが間に合うようだ。



▲超魔法は、大きなブラックホールを出す。



▲敵全体を吸いこむ。効かない敵は多い。



ホーリー

直接ダメージを与えるのではなく 混乱させて同士討ちを狙う魔法

通常魔法

光の粒を飛ばす。敵に当たると敵は身近の敵を攻撃するようになる。その際に出る光は敵をダウンさせる効果あり。

使いどころ

単体の敵ではなく、複数の敵に効くのが強い。当たって弾けた光の粒一つ一つに当たり判定があるので、敵が密集している時に使いたい。混乱中の敵の攻撃はすべて空振りするので、事実上術者は無敵となる。



▲当たった時に散らばる光の粒にも判定がある。

超魔法

通常魔法の効果が全体に効くようになったもの。だが、ダウンは奪うことができないが、同士討ちを狙える。

使いどころ

ガードアタック後に使用すると有効な敵には、ほぼ確実に決まる。使用後は通常攻撃で攻撃してもいいし、戦う余裕がなければそのまま逃げてもいい。



▲発動パターンは、フリーズと同じだが…



▲こちらは敵が混乱する。同士討ちが狙える。

魔法連係攻撃レポート

ここでは、実際の戦闘において有効な魔法連係をいくつか列挙しておく。魔法の連係には無数の組み合わせがあるので、状況に応じて使い分けたい。

通常 サンダー
超 ブリザド

ブリザドでかためてサンダーで一蹴

この連係の攻撃のメインとなるのがサンダーだ。手順は、「ガードアタックで吹き飛ばす→魔法をためて、超魔法のブリザドで敵をかためる→敵が一直線に並んでいるところに移動してサンダーで敵全体を攻撃する」。

このようにすれば、防御力が高い敵を1発のサンダーで倒すことができる。注意する点は、壁際で一直線になりやすいということ。その時は一番上か下にいる敵を倒してからサンダーを使わないと、サンダーが敵全体に当たらない。この連係は序盤から終盤までいつでも役に立つ。

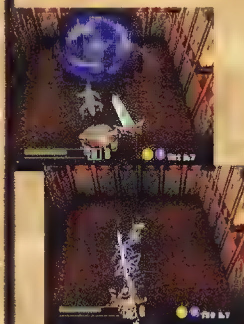


▲ブリザドを決めたらサンダーが両方に決まる場所に移動。

通常 サンダー
超 アルテマ

アルテマで集めたところにサンダー

連係手順は以下のとおりだ。「ガードアタックを使う→超魔法のアルテマで敵全体を1ヵ所に集める→そこに向かって通常魔法のサンダーを撃つ」。
サンダーを使用しても倒せなかったモンスターは、ジャンプ攻撃で倒すのがベスト。こうすれば確実に敵を倒すことができる。放っておいても異次元に吸いこまれるが、少しでも経験値を稼げるわけだ。ただ、サンダーとアルテマが効かない敵は普通に倒すしかない。無効果魔法を確認してから使うように注意したい。



▲アルテマで吸われていく敵をサンダーで狙い打ちすべし。

通常 トライン
超 メテオ

トラインで防御、メテオで大打撃

この連係の面白い点は、自分が何もしてないのに敵が死んでいくというところ。両方とも自動的に攻撃するタイプなのでランダム要素が絡んできてしまうが、体力をけずるのには充分だ。手順は以下のとおり。「ガードアタックで敵を吹き飛ばす→超魔法のメテオを発動させる→通常魔法のトラインを自分の周りに出しておく」。これで連係の完成となる。もし、トラインで敵が自分の方へ吹き飛んできたら、ガードアタックで吹き飛ばせばよい。ただし、この連係は魔法石を多く使ってしまう。残数には注意すること。



▲このような状況になると何もしなくても敵は死んでいく。

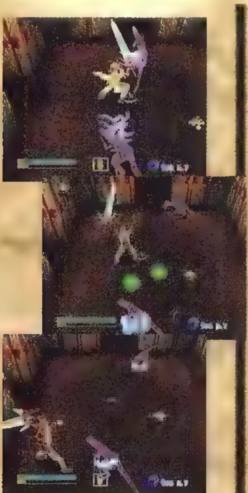
戦闘学 III

戦闘バリエーション上級編

武器と魔法のコンビネーション

上級の戦闘方法とはすなわち、武器と魔法のコンビネーション攻撃に他ならない。戦いの効率をよくするためには極めて重要な戦闘バリエーションである。

ここでは基本的な連係を紹介していく。これらを必ず身につかせておかないと、ダンジョンの最深部に到達するのはかなり難しいだろう。



▲まずはガードアタックで間合いを離し、ブリザドを撃つ。これは基本であり、超重要。

ブリザド＋打撃 …かためたところに追い打ち

一番よく使うと思われるコンビネーション攻撃だ。ブリザドは、冒険の最初から持っていて、超魔法のブリザドはすべての敵に有効なので、最初から使っていける。大半のボスにも効く戦法なので、後半まで役に立つことだろう。

通常攻撃

ブリザドでかたまっているところに、通常攻撃を追い打ち技として入れた攻撃。ブリザドでかためたからといって、走っていってシャッターを踏まないように注意したい。

ジャンプ攻撃

威力があるジャンプ攻撃は追い打ち技として優秀。敵の攻撃が届かないところで出すように。



◀ジャンプ攻撃はギリギリの間合いで。

必殺技

必殺技で追い打ちするなら、以前紹介したC、Dタイプを使うといい。



◀このようになれば倒したも同然。

ホーリー＋打撃
…混乱させて集中攻撃を!!

超魔法のホーリーで混乱させたところに、通常攻撃で攻撃を仕かける連係。攻撃するモンスターにはホーリーが効かなかった相手を選ぶといい。そうすれば、最後に残るのはホーリーがかかっていてこちらに攻撃することができない敵だけになるからだ。これだけでもずいぶん効率よく戦うことができるはず。敵全員にホーリーが効いた場合は、しばらく放っておいて最後に残った敵を倒せばいい。ホーリーの効果が切れそうになった時は、さらにホーリーを追加すること。忘れないように。



◀混乱しなかった敵がいたら、優先的に攻撃しておくこと。ホーリーが切れそうな時は再びホーリーを使う。



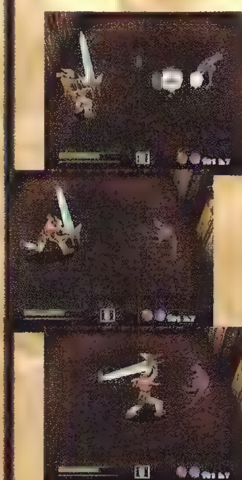
▲ホーリーを使って、敵の同士打ちだけで倒すのがかなり安全な戦い方だ。

ダウン系魔法＋ジャンプ攻撃
…ダウンさせた瞬間にとどめを!

ダウン系魔法には、ファイア、サンダー、ブリザド（通常のみ）、メテオ、フレア、クエイク（通常）、トラインがある。この中で一番いいのがサンダー。効く相手が最も多く、序盤から終盤まで使えるからである。しかも発生が早く、複数の敵を巻きこめるので、ジャンプ攻撃も安全におこなえる。次にいいのがトライン。自分の目の前に出しておいて、敵が寄ってきてトラインに当たった直後に追い打ちするとよい。ダメージを与えられなくてもダウンするモンスターがいるのも強みの一つ。



▶トラインで自分の周りをかため、敵が寄ってきたら当たるようにする。当たったら、ジャンプ攻撃で追い打ちするといい。



▲まずクエイクを使って当たったのを確認したら走り、ダウンしたところにジャンプ攻撃。

食べ物についてのレポート

体調システム有効活用法

ここでは、[illegible]ダンジョン内で入手できる食べ物についての情報と、[illegible]についてまとめた。ダンジョン[illegible]をつける上で[illegible]である。

村及びダンジョン内で入手可能な食べ物一覧

ここでは、村のやおやで購入できる食べ物とダンジョン内で敵を倒すことによって入手できる食べ物すべてについて詳しく説明する。

食べ物は大きく分類して、蛋白質系、炭水化物系、脂質系、ミネラル系、ビタミン系の5つの栄養素別に分けられる（お酒は栄養度がないため別分類）。栄養素ごとに影響する能力値が違うので注意。

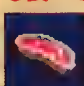
以下に入手可能な食べ物をその5つに分類してみた。(食べ物の数値データはP130参照)



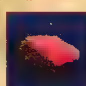
◀たくさんある食べ物の中から自分の目的にあった食事をしていこう。

蛋白質系

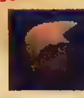
●食べると攻撃力をアップさせる効果がある食べ物。



お肉
村のやおやでも買える、一番一般的な蛋白質系の食べ物。



ワニ肉
割と頻繁に出る。そこそこの満腹度回復力と栄養度上昇がある。



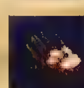
とかげのシッポ
しっぽとシッポは色違いなだけで、効果は全く一緒である。



とら肉
蛋白質パラメータ上昇量と満腹度の回復量が優れている。



くま肉
とら肉同様効果の高い食べ物。持ち歩きに適している。



クマの左手
説明では右手の方が栄養が高いといわれるが実は逆でこっちが上。



もぐもぐ肉
見た目漫画などに出てきそうな骨つきの肉。効果は小さめ。



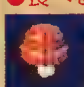
とかげのしっぽ
とかげのしっぽとはいえ、ダンジョンでは貴重な栄養源になる。



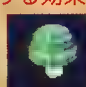
クマ右手
クマ右手は価値は高いが栄養度があまりないので売るといい。

炭水化物系

●食べるとすばやさを上げる効果がある食べ物。



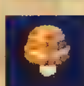
アカきのこ
アカきのこは手に入りにくいきのこ。効果はそれほど高くない。



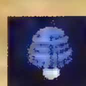
ミドリきのこ
これら色違いきのこは村で買うこともできない。拾ったら大切に。



しいたけ
村で買えるきのこ。栄養度は少ないが貴重な炭水化物だ。



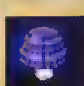
キきのこ
炭水化物系は普通不足気味になるため意識して食べることが肝心。



アオきのこ
すばやさ上昇をなくさないためにも炭水化物摂取を計画的に。



マツタケ
きのこの王様。栄養度も最高。が、やはり価値は低い。



ムラサキきのこ
5つの色違いのきのこはすべて満腹度、栄養度とも同じである。



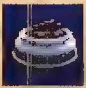
トリュフ
世界3大珍味の1つ。さすがに栄養度満点。なぜか売値は低い。



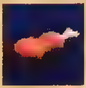
マッシュルーム
しいたけと同じく村で買える。効果はまったく同じ。

脂質系

●食べると防御力を上げる効果がある食べ物。



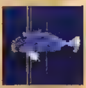
ドッグフード
これを食べるはめになるとは…。が、買える中では効果が高い方。



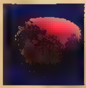
モア肉
ドゥードゥー肉と効果はまったく変わらないようだ。



タコアシ
栄養度満点のタコの足。満腹度もそこそこ回復する。



おさかな
満腹度もそこそこ回復し、栄養度も高い優良食品。



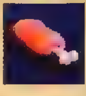
ドラゴンミート
さすがに大きい肉。満腹度回復量、栄養度とも最高の一品。



貝
おさかなにはやや劣るものの、なかなか優良な脂質系食品。



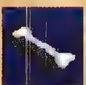
ドゥードゥー肉
満腹度はかなり回復するが、栄養度はそれほど高くない。



ペンギンの肉
意外に強敵なペンギンの肉。効果はドゥードゥー肉と同じ。

ミネラル系

●食べると器用さを上げる効果がある食べ物。



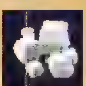
ホネ
いってしまえばただの骨だが、安くてなかなか効果の高い食べ物。



コーヒー
気分転換にはいいかもしれないが、実質的な効果は薄い。



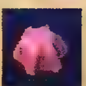
グリーンゼリー
ゼリー系の特徴は、満腹度回復量がとても優れていることだ。



塩
満腹度は全然回復しないが栄養高め。が、塩分取りすぎには注意。



アイスクリーム
甘くて美味なお菓子。満腹度の回復量が高い。栄養度は平均的。



ピンクゼリー
栄養度はそれほどないが、持ち歩きに適した食べ物である。



魚の目玉
最近注目されている食べ物。かなり効果があるようだ。



ブルーゼリー
ゼリー系は名前と色は違えど、効果はすべて一緒である。



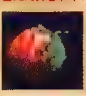
スライムゼリー
ゼリー系は見つけたら食料不足を見越してとっておくといい。

ビタミン系

●食べると魔法攻撃力、魔法防御力を上げる効果がある食べ物。



ばなな
栄養度はそこそこあるが、すいかの方がおすすめできる。



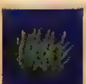
いちご
満腹度回復量、栄養度ともに低いので買って食べるほどでもない。



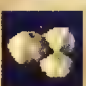
かぼちゃ
たまねぎと同じぐらい満腹度を回復するが、栄養度は低い。



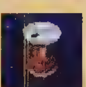
すいか
値段の割には満腹度の回復量、栄養度ともに高い優良食品。



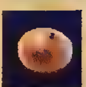
ダンジョン草
食べられる草という程度で、あまり高い効果は見こめない。



にんにく
たまねぎ同等の効果がある、満腹度回復にもってこいの食べ物。



トマトジュース
満腹度回復量はとても少ないが、栄養度は満点。



たまねぎ
満腹度回復量に優れた、安くて持ち歩きに適している食べ物。



ほうれん草
これもたまねぎ同等の効果が見こめる。体にもよさそうだ。

お酒

●守護神の合成に必要なお酒。飲むこともできるがどれも栄養度はまったくない。



白ワイン
そこそこの値段で売れ満腹度も多少回復するが、よほど困らない限り消費するべきではない。



日本酒
酒好きにはたまらない一品。だが、守護神合成時に必須なので軽々しく飲まないように。



赤ワイン
ちなみに赤白2種類のワインは、ワイン売買で扱うものとは関連性はないので注意。



ビール
暑苦しいダンジョン内を歩いていると飲みたくなってしまうが、貴重品である。大切に。

村で購入可能な食べ物活用法



◀ここがやおや。食べ物が自由に購入できるのは大きい。



▶新たに話しかけると商品のラインナップが変わる。

●やおやを活用する

村にあるやおやではいつでも食べ物が購入できる。自分の目的に合わせた、計画性のある食事をしていくためにはこれを活用しない手はない。

探索が進み、少し所持金に余裕が出てきたら、自分の目指す栄養バランスになるようにまとめてやおやで食べ物を購入して食事をとるとよいだろう。一度栄養度のパラメータを自分の目指している形にしてしまえば、あとはなるべくバランスよく食事をとって、たまに微調整をすればいいだけとなる。

また、ダンジョンへ探索におもむく際にも、その状況に応じて持ち歩きに適した食べ物がある。持ち歩く食べ物を的確に選んでいくことも、ダンジョン攻略の大きな手助けになるのだ。

●各能力を効率的に伸ばす

ここでは、やおやで購入できる食べ物について考察した。購入できる食べ物の一覧は右の表の通りである。

この中で、それぞれの栄養素別の食べ物の中でも特に効果的な食べ物がある。

蛋白質系ではお肉、炭水化物系ではマッシュルーム、脂質系ではドッグフード（持ち歩きにはおさかな）、ミネラル系では塩（持ち歩きにはアイスクリーム）、ビタミン系ではすいか。これらが、やおやで購入できる栄養素別食べ物の中で、一番効率的なものである。これらは効率的なるがゆえに、あまりまとめて食べ過ぎすぎてしまうと栄養が偏ってしまう。多少注意が必要だ。

やおやで販売している食べ物の栄養素別分類一覧

蛋白質	お肉
炭水化物	しいたけ、マッシュルーム
脂質	ドッグフード、おさかな
ミネラル	ホネ、アイスクリーム 塩
ビタミン	たまねぎ、かぼちゃ、 にんにく、ほうれん草、 いちご、ばなな、 すいか

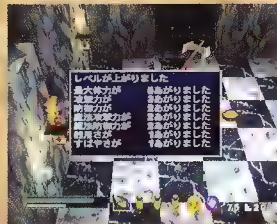


◀とりあえずやおやで買える各栄養素別の優良食品を置いてみた。

成長タイプ別栄養摂取法考察

ここからのページでは、成長タイプ別に適していると思われる食べ物の取り方を解説する。大きく分けて、戦士を目指す者に適した食事、魔法使いを目指す者に適した食事、前述2つの中間のバランスタイプを目指した食事の計3タイプについて考察している。

ダンジョン内では計画的に食事をとるのは難しいが、目指すタイプに早く近づきたいのであれば、少し無理をしても成長目的に合わせた食事をした方が得策だ。



◀望み通りに自分の体を成長させるには計画的な食事が必要。

戦士を目指す者に適した食べ物

●有効な食べ物

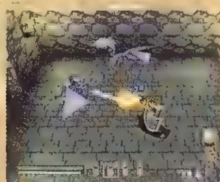
戦士を目指すのに必要なパラメーターは、攻撃力と防御力が、まず第一に必要なものとなる。次に上げておきたいのがすばやさ。正面から力押しで戦うのなら攻撃を受けた時の、のけぞり時間が短い方がいいからだ。よって、肉、きのこ中心の食事にしよう。



◀ダンジョンに行く前にはこの様な持ち物で行けば問題ないだろう。

●狙い目の敵

肉、きのこを中心に食べるということなので、狙うべき敵は虎や鳥系が中心となってくる。きのこはきのこ系の敵以外にも、インファント系の敵も落としやすいので狙おう。シャッターを踏んだ時はチャンスなので見逃さずに粘って稼いでおきたい。


◀ドラゴン系は脂質が含まれるドラゴンミートを落とす。腹持ちがいいので安心だ。


▶ペンギン系も脂質が含まれるペンギン肉を落とすが、強めの敵なので要注意。

●戦士の理想的パラメータ

戦士の理想パラメーターは、蛋白質が多めで、次に脂質。そして、炭水化物、ミネラル、ビタミンの順となってくる。戦士タイプの利点は、シャッターを踏んでしまった時など、大量の敵を相手にして、力押しで倒すことができるところだ。ただ、弱点としてホーンヘッド系やゴースト系の防御力が高い敵を相手にする時は、魔法攻撃力をまったく上げていないと、苦戦するということ。戦士タイプなら私の方が狙いやすい。初期のパラメータで攻撃力が高く、蛋白質の値が高いからだ。



▲このようにやせている五角形になる。攻撃力と防御力が上がりやすくなっている。

魔法使いを目指す者に適した食べ物

●有効な食べ物

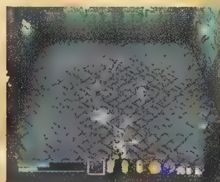
魔法使いが取るべき栄養は、ビタミンと脂質。ビタミンは魔法攻撃力と魔法防御力が上がるので絶対に必要だ。防御力は、逃げる時に少しでもダメージを受けないようにするために必要になる。次に必要なのがすばやさ。理由は防御力と一緒で、逃げる時に必要となる。



◀ダンジョンに持ちこむ食料は、おさかなやたまねぎなど、腹持ちがいいものを。

●狙い目の敵

ビタミンは敵が落とすということはあまりないが、序盤は野菜貯蔵庫があるのでビタミン不足になることはまずないだろう。脂質が含まれているのは鳥肉。なのでクックルドゥーなどを狙うといい。食べ物と関係ないが、魔法石を落とす敵を狙うことも忘れずに。



◀このような魔法で倒す敵のグループは、粘って稼げば…。



▶倒し終わった後に魔法石がこんなに出る。サンダーやトラインを使うといい。

●魔法使いの理想的パラメータ

まず、ビタミンは最大値まで上げておこう。次に脂質、炭水化物という順番になる。通常攻撃をまったくしないで進むというのなら、蛋白質とミネラルを上げなくてもいいだろう。ただ、注意しておきたいのが、魔法が効かない敵が出てきた時に対処する手段がないということ。13階のボス、クラーケンに対して何もできないので、そこはパートナーと交替して倒そう。魔法使いタイプを狙うなら、ロッド系の武器を装備することができるクレアの方がいいだろう。



▲自然と上がつぶれている五角形になる。純粋な魔法使いタイプを目指すのならば、攻撃力は低くてもいい。

食べ物ワンポイント講座

・すばやさのパラメータは上昇しにくいので、きのこ系は手に入れたらどんどん食べるべし。
・クマ右手は売るべし（満腹度回復量&栄養素上昇量は低いが価格はそこそこ高いので）。
・拾ったダンジョン草といちごは余裕があるようなら祭壇の捧げ物として使う（満腹度回復量&栄養素上昇量ともに低いため）。



◀クマ右手は100ギルで売れる。栄養度は低いので売る方がいい。

バランスタイプを目指す者に適した食べ物

●有効な食べ物

バランスタイプはその名の通り、食べ物もバランスよく食べるといい。ただ、戦う時は通常攻撃をメインで使っていくことになるので蛋白質と炭水化物は少し多めに取っておくのがおすすめだ。特にこれといって強いところがないのが欠点といえば欠点だが。



◀ダンジョンに行く時も栄養分がバラバラの食料を持っていても問題ない。

●狙い目の敵

これといって狙う敵はなく、出てきた敵をすべて倒すくらいの気持ちで戦っていこう。ただ、序盤で野菜貯蔵庫の野菜を食べ過ぎるとビタミンが偏ってしまうので、よほど食べ物に困っていない限り全部食べるのはやめておいた方が無難。



◀魔法と通常攻撃、両方使った戦い方ができるので多少有利なところがある。



▶正面から戦っても力押しで倒すことができるが戦士タイプほど効率がよくない。

●バランスタイプの理想的パラメータ

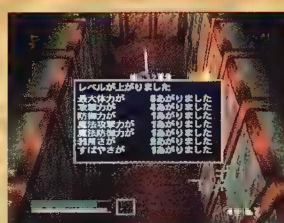
バランスタイプの理想的パラメータは、体調を見てきれいな五角形ができているのがいい。ただ、この状態だと全体的に弱くなってしまうのでどれかを高めに上げておくことも必要。高めにしておくのは炭水化物だと、最後まで苦労することなく進んでいくことができる。バランスタイプを狙うのなら、私でもクレアでもどちらでもいい。私の場合は攻撃力が高くなり、クレアの場合は魔法攻撃力と魔法防御力が高くなるので、通常攻撃が必要な時は私を、魔法が必要な時はクレアと使い分けていくといいだろう。



▲きれいな五角形ができているのがよく分かる。だが、これといった強い点がないのが欠点。

食べ物についての総論

5つの栄養素はどれも利点があるので、どれを伸ばしていってもいいが、バランスタイプを目指すのでない限り、どれか1つの栄養素を集中して取りつつ他の栄養素もバランスよく取るのが一番効率がいい。食事を効率的に取ればおのずと自分の成長につながっていくのだ。



◀どれかの栄養素にかたよらせた方が効率的に成長できる。

守護神についてのレポート

ここでは、この世界に存在する13の守護神についてまとめた。守護神の宿る武具を装備すると、種類により装備者の能力が上昇する。これらをうまく活用できれば、ダンジョン探索の大きな手助けになるだろう。

13の守護神について

このダンジョンで入手できる武具には、まれに守護神が宿っているものが存在する。それらの武具を装備すると、守護神の力により装備者の能力値が上昇する。上昇する能力値は守護神によって異なり、守護神の数は13いることが分かっている。

また、守護神にはそれぞれ信仰度というものが存在し、これが高くなるほど能力上昇度も上がる。

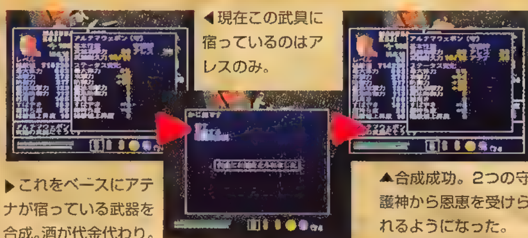
ガイア	大地の女神。最大体力が下がるが、腹持ち度以外の能力はすべて上がる	アルテミス	月の女神。魔法攻撃力と魔法防御力が上がる。魔法使い必須の守護神
ゼウス	ギリシア神話最高神。最大体力と防御力が上がる。防御重視の者向き	ヘルメス	幸運、商売、盗みの神。器用さとすばやさが上がる。無理につけなくとも
ポセイドン	海の主神。攻撃力と器用さが上がる。宿らせておいて損はない	バッカス	酒の神。最大体力と器用さが上がる。体力アップは重要。余裕があれば
ハーデス	すばやさと魔法攻撃力が上がる。冥界の王者だがマイナス要素はない	サタン	魔王。攻撃力と防御力を大幅に上げるが、それ以外の能力は下がる
アレス	戦いの神。攻撃力と防御力が上がる。ぜひとも宿らせておきたい守護神	ルシフェル	堕天使。魔法攻撃力と魔法防御力を大幅に上げるが、他の能力は下がる
アテナ	ギリシア神話最大の女神。攻撃力と魔法攻撃力が上がる。攻撃中心の守護神	マモン	魔神。最大体力と腹持ち度を大幅に上げる。それ以外の能力は下がる
アポロン	光明の神。防御力と魔法防御力が上がる。防御中心の守護神		

※くわしい数値はP130を参照。

守護神の合成と信仰度の上昇について

かじ屋

守護神を宿らせた武具は、次元ジャンクションの村のかじ屋で合成することができる。合成することで違う神からの加護を同時に得たり、同じ守護神同士を合成して守護神の信仰度を上昇させ、よりその恩恵を得られるようになる。合成の際には代金として必ずかじ屋の好物の酒を取られる。酒には日本酒、ビール、赤ワイン、白ワインの4種類があるが、どれも簡単には入手できないため大切に使う必要がある。



◀現在この武具に宿っているのはアレスのみ。

▶これをベースにアテナが宿っている武器を合成。酒が代金代わり。

▲合成成功。2つの守護神から恩恵を受けられるようになった。

守護神合成の注意点

ベースにする武具は耐久力が低い物は避ける。壊してしまうと、信仰度のみは残るが再度複数の神を宿らせるのは大変だ。



▲壊すと再び酒を渡して合成しなければならない。

ダンジョン内にある祭壇では、守護神に捧げ物をすることにより信仰度を上げることができる。もし、捧げ物をした時に運よく目当ての守護神がいたら、その守護神への信仰度が1上がる。信仰度は各守護神ごとに最大6レベルまであげることができ、レベルに応じて能力値への影響も大きくなる（詳細は右表参照）。

祭壇



▶祭壇フロアでアイテムを選ぶと、メニューに「ささげる」が出現。



◀ここが祭壇。ダンジョンのあちこちに存在する。



▲捧げ物をした際に目的の守護神がいればその神の信仰度が1上昇。

レベルによるパラメータ上昇

レベル	パラメータ上昇
×1	×1
×2	×2
×3	×4
×4	×8
×5	×16
×6	×32

成長タイプ別 守護神の選び方

戦士系を目指す場合

戦士系を目指している者は、まず攻撃力の上がる、アレス、アテナ、ゼウス、ポセイドンを宿らせて信仰度を上げていこう。完全に戦士一筋でいくのならサタンもつけたいところだが、マイナスが多いので、ガイアも一緒につけたい。

魔法使い系を目指す場合

魔法使いを目指している者は、魔法攻撃力の上がるアルテミス、ハーデス、アテナを主に信仰しよう。最高の魔法使いを目指すなら、ルシフェルをつけるといいのだが、それにはマイナスを相殺できるガイアをつける必要がある。

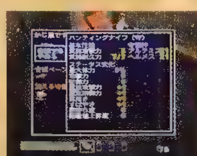
バランス系を目指す場合

バランスよい成長を望むのなら、マイナスのつく悪魔系の守護神を避けたその他の守護神をまんべんなくつけていくといい。ただ、悪魔系だが最大ＨＰと腹持ち度が大幅に上がるマモンはおすすめできる。その際はガイアを忘れず。

守護神の用途別 有効活用法

一刻も早くこのダンジョンの謎を解く場合

細かいことは気にせず、手に入れた守護神の宿った武具を、その時点で使っている一番強い武具にどんどん合成していく。ただし、能力値が下がる悪魔系の守護神は避けるべき。できれば同じ守護神を重ね合わせて、守護神の信仰度を上昇させて能力大幅アップを狙う。



▲酒と守護神の宿った武具があれば、すぐ合成する。



▲祭壇は、訪れた際にいらない物があった時だけ使う。

時間をかけて守護神を極め、最強を目指す場合

酒と守護神の宿る武具をどんどんストックしていく。そうして将来、武具すべてにすべての神がまんべんなく宿るように合成する。これができ、さらにすべての神の信仰度を×6に上げられれば最強になれる。これには大量に酒を使うため、ベース武具の変更は避ける。終盤に自分好みの系統の最強武具が出たらその時に一度につけ替えるのがいい。合成による信仰度アップも避けたい。信仰度を上げる時は必ず祭壇で。



守護神を極めることが最強への近道

▲極めつつある武具。が、まだこれも最強ではない。

ワインの売買

レストランでできるワイン売買。ここでお金をかせいで、少しでも探索を楽にしたい。もうけるためには安値で買って高値で売ればいいのだが、楽に稼げる方法を少し探っておいた。

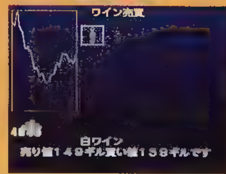
数は少な目に買うこと

これは時に赤ワイン売買時に注意したい。価格の乱高下が激しい時に急上昇したらすぐに売りたいが、大量に買っていた場合、ワインは１本ずつしか売れないので、すべてを売るまでに価格が急降下してしまうことがよくあるのだ。手数料も馬鹿にならないので、少なく買って一気に売るパターンをくり返した方が損を出さずに済むようだ。

価格の上限と下限

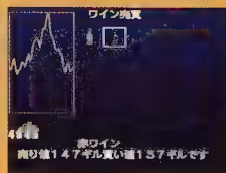
価格の目安としては、上限を330前後、下限を60前後と考えた方が良い。それ以上はどちらも滅多に限界を超えない。逆に言えば、限界値に近い時が売り時買い時だろう。

白ワイン



◀価格の上下に大きなうねりが。売買しやすい。

赤ワイン



◀価格が激しく乱高下する。一寸先は闇。

COLUMN 探索をもっと楽に進めるために‥

酒類の本数について

酒類はモンスターが落とすこともあるが、ダンジョン探索中には合計で30本程度しか集められないようだ。守護のついた武器防具を見つけるたびに合成していたら、酒が足りなくなるのは目に見えている。なるべく多くの守護がついたものを選ぶようにして、効率よく守護神をつけていきたい。



▼ときどきモンスターがワインを落とすこともある。



▲すぐに使わない酒はかじ屋の前に置いておくといい。

取りにくいアイテム

ダンジョン内の通路などには、ときどき壁に埋まっているようなアイテムがある。そのまま取ろうとすると取れないが、少し体をずらしたり、後ろを向くような形でしゃがむとたいていの場合取ることができる。あきらめるのはもったいない。チャレンジあるのみ。



▼見るからに壁に埋まっているようなお金。



▲しかし、このようにちゃんと取ることができる。

ゴッドレス・ザ・ダンジョン 探索レポート －フロア編－

モンスター図鑑
対ボス戦闘術
フロア別入手アイテム

注 フロア別レポート内にはいくつかの特別な表記がある

階の表記について
このダンジョンは地下に潜る構造だが、ステータス上には地下の表記がない。これに準じ、レポート内でも地下○F（階）とは呼称せず、単純に○F（階）と表記している。

アイコンの表記について
モンスター単体の強さを、以下の3種類のアイコンで相対的に表すことにする。

- **強** かなり注意して戦う必要あり。
- **普** 普通の強さ。特に問題なし。
- **弱** 何も考えないで戦っても勝てる。

ここでは、モンスターの種類とその倒し方、入手できるアイテムなどに関して、フロア別にレポートをまとめた。各フロアにどのようなモンスターがいるか、どのようなアイテムを入手しやすいか。これらは今後このダンジョンを探索するために必須の情報といえる。また、助手のクレアも独自に調査をおこなっており、これらの調査結果も随所にまとめておいた。このレポートを手にする諸君たちにとって、おおいに参考となるであろう。

1F



[illegible]最初のフロアだけあって、モンスターも全体的に弱い。まずは肩ならし。私が優勝したトーナメントの方が相手もレベルが高かった。

モンスター数	6	おすすめレベル	1
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	−	妖精の部屋	○
アイテム置き場	サンダー	野菜貯蔵庫	ダンジョン草

モンスター生態図鑑

特に強い敵もいなく戦いに慣れるには充分

移動速度が遅い敵、攻撃力は低いが大量に出てくる敵、平均的な強さの敵、攻撃は遅いが攻撃力が高い敵など、最初の階であるせいか、さまざまな種類のモンスターがそろっている。あとの階で苦労しないためにも、ここで戦い方や武器、魔法の扱いなどに慣れておくといい。

スライム



弱

HP	10	経験値	2
攻撃力	8	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	0
無効魔法	−		

移動スピードが遅く、攻撃力、防御力ともに低い。何も考えないで攻撃しているだけでも倒すことができる。おそらく最弱であろう。

ポップマッシュ



弱

HP	10	経験値	2
攻撃力	9	防御力	1
魔攻撃	0	魔防御	0
無効魔法	−		

パラメータにおいてスライムより上だが、このモンスターも弱い。しかし大量に出現した場合、一気に囲まれて苦戦することも。

マンティスウォーリア



普

HP	28	経験値	3
攻撃力	17	防御力	1
魔攻撃	0	魔防御	0
無効魔法	−		

このフロアで一番強いザコ。連続攻撃、ジャンプ攻撃など、我々とほぼ同じ攻撃をしてくる。ガードが甘いのが弱点。

リザードマン



普

HP	28	経験値	3
攻撃力	22	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	0
無効魔法	−		

攻撃力は一番高いが、モーションが遅いため、見てからでもガードで間にあう。他の敵に気を取られている時に攻撃されないように。

クレア'S ノーツ



隠し部屋の探し方

入り方については先生がすでに書いていますが、むやみに爆弾を使っても無駄使いになるだけです。全体マップを埋めたあとで怪しい壁を探せば、効率よく隠し部屋を探せます。

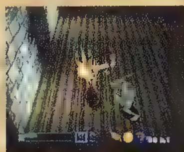


MAPを確認しながら爆弾を置けば無駄がなくなりますよ

要注意グループ

リザードマン＋マンティスウォーリア　ガードアタックがかなり有効

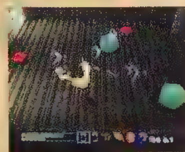
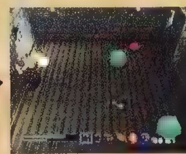
超魔法のブリザドやガードアタックでそれぞれ一体ずつ倒すか、移動スピードの遅いリザードマンをマンティスウォーリアと離して倒すといった戦法を使う。

▲片方に集中するともう一方に攻撃されてしまう。

スライム＋ポップマッシュ　ダガー系の武器だと少し楽に戦える

大量に出てくることが多い。囲まれると瀕死は濃厚なので、ガードアタックでバラバラにしたあと、一体ずつ倒すといい。ダガー系の武器を使っていると多少楽なようだ。

▲ガードアタックの後、一体ずつ倒すこと。

タイニードラゴン　先制攻撃でいきなり倒してしまえる



HP	60
経験値	20
攻撃力	20
防御力	10
魔攻撃	―
魔防御	―
無効魔法	―

特にこれといって強いところはない。攻撃力はリザードマンより低いし無効魔法もない。ただ、ＨＰが高いので持久戦になることがある。ポーションは必ずポシェットに入れておくように。

ボス　ガードしてから攻撃を仕掛けること

ミミック



HP	[illegible]
経験値	[illegible]
攻撃力	[illegible]
防御力	[illegible]
魔攻撃	[illegible]
魔防御	[illegible]
無効魔法	[illegible]

[illegible]



[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	スピア	1.49	ハンドアックス	0.97	魔法石５	0.11	金１６	0.28
青キノコ	0.57	スモールシールド	0.51	ビール	0.05	魔法石１０	1.08	金１７	0.17
赤キノコ	2.57	スモールロッド	0.97	ピンクゼリー	1.83	魔法石１１	0.68	金１８	0.45
赤ワイン	1.54	ダガー	0.91	フルーツナイフ	0.51	魔法石５０	0.11	金１９	0.45
いちご	2.23	ダンジョン草	4.17	ヘルメット	0.57	魔法石１００	0.05	金２０	2
おさかな	1.6	チャンバラソード	0.34	ポーション	14.42	金４	0.05	金２１	0.05
おもちゃの盾	0.28	てぶくろ	0.11	ホネ	0.05	金５	0.05	金２３	0.05
カートロット	0.4	トカゲのしっぽ	1.71	ランス	0.68	金６	0.11	金２６	0.05
ガラスの剣	0.74	ドッグフード	3.54	レザーアーマー	0.97	金７	7.78	金４２	0.05
キドニーダガー	1.31	肉	1.71	レザーシールド	1.14	金８	0.8		
ウォーター・スタッフ	0.4	なくした斧	0.23	レザーナックル	1.2	金９	0.57		
くま右手	0.34	にんにく	1.88	レザーヘルム	1.31	金１０	11.96		
サーベル	0.63	ハードレザー	0.28	レプリカソード	0.17	金１１	0.57		
魚の目玉	1.43	ハイポーション	0.28	ワニ肉	2.51	金１２	0.51		
しいたけ	1.88	爆弾	4.75	魔法石１	0.11	金１３	0.23		
ショートソード	1.08	バックラー	0.63	魔法石３	0.05	金１４	0.34		
すいか	2.23	ハンティングナイフ	1.31	魔法石４	0.17	金１５	0.34		

※ポーションの出現率が非常に高いのが目につく。ポシェットの中に充分な数の回復アイテムが揃うまでは、１Ｆで戦闘を続けるのがよさそうだ。そうして戦ううちに、防具一式も集まってくるだろう。

2F



この階には、魔法を使ってくるモンスターのマーマンが棲息している。魔法を使う敵は離れていても攻撃してくるので、今後のためにも注意しておきたい。

モンスター数	6	おすすめレベル	4
ボス	―	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	いちご

モンスター生態図鑑

マーマン以外は1Fとほぼ変わらず

特にこれといった強い敵がいない2F。1Fの敵が少し強くなった程度のものだが、HPは1.5倍近くまで上がっているので油断は禁物。1Fと違うのは、魔法を使ってくるマーマンがいる点だが、近寄って攻撃すれば魔法はほとんど使ってこない。近距離戦をモットーとするべきだ。

アクティバイト



普

HP	25	経験値	4
攻撃力	22	防御力	1
魔攻撃	0	魔防御	1
無効魔法			―

アクティバイトは移動スピードが早く攻撃の範囲が広いので、ブリザドでかためた時も近寄ると攻撃されてしまう。接近時には要注意だ。

トキシックマッシュ



弱

HP	23	経験値	4
攻撃力	18	防御力	1
魔攻撃	0	魔防御	2
無効魔法			―

1Fで出てきたポップマッシュの強化版。弱めだが、大量に出てくることが多い。他の敵と出てきた時は最後に倒してもいい。

ワーウルフ



普

HP	38	経験値	7
攻撃力	33	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	2
無効魔法			―

攻撃や移動スピードが早いので、追いかけて倒すというより、こっちに寄ってくるまで待って近寄ってきたところを叩くとよい。

リザノイド



弱

HP	42	経験値	10
攻撃力	34	防御力	2
魔攻撃	0	魔防御	2
無効魔法			―

1Fで出てきたリザードマンと倒し方は一緒。リザノイドは他の敵と攻撃力が変わらないので強敵ではない。攻撃は見てからガードできる。

マーマン



普

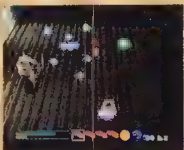
HP	53	経験値	11
攻撃力	35	防御力	3
魔攻撃	5	魔防御	3
無効魔法			―

マーマンはブリザドの通常魔法を使ってくる。魔法の対処法は、魔法の予備動作中に攻撃するか、予備動作のうちに横に避けておくことだ。

要注意グループ

トキシックマッシュ＋アクティバイト　攻撃力の高い武器か超魔法を使って

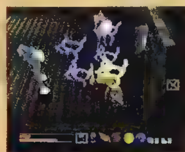
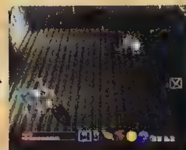
攻撃スピードが遅くても攻撃力が高い武器で、力押しするのがベスト。また、超魔法のブリザドを使うと楽に倒せる。




▲ブリザドでかためて一体ずつ倒す。

ワーウルフ＋マーマン　魔法を使う敵を優先して倒す

マーマンは魔法を使ってくるので優先して倒すように。囲まれたら、ガードアタックからのジャンプ攻撃で一気にケリをつける。

▲マーマンは放っておくと危険。すぐに倒せ。

隠し部屋ボス　リーチの長い武器で攻撃

ワーベア



HP	100
経験値	40
攻撃力	40
防御力	5
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

隠し部屋のボス、ワーベアはガードしないので、リーチの長い武器で遠距離から攻撃すると簡単に倒せる。



▲相手の攻撃が届かない間合いで攻撃すべし。

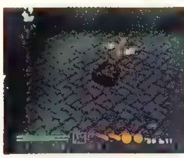
クレアS ノーツ



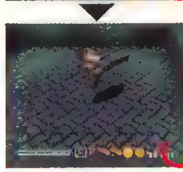
4回連続攻撃!?

武器による通常攻撃は普通3回までですが、特殊な入力方法によって4回攻撃になります。方向キーニュートラルの攻撃をしたあと、硬直がとけたら方向キーを入れながらの攻撃をすればいいのです。

これを利用すれば、ニュートラル攻撃1発→方向キー入れ攻撃1発→ニュートラル攻撃…というように、延々と攻撃を続けられることが分かりました。通路内の戦闘など、単体の敵に対して絶大な効果があるようです。




ニュートラル攻撃が出終わった時に、すぐ方向キー入れ攻撃を出すと、



4回連続攻撃ができる。応用すれば多彩な攻撃が可能に。

ニュートラル攻撃1回入力
＋
方向キー入れ攻撃3回

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
おもちゃの盾	0.27	つるはし	3.27	マッシュルーム	2.78	金2	0.27	金28	0.05
ガートロット	0.59	てぶくろ	4.28	モア肉	6.37	金3	0.05	金50	0.05
カッスの剣	0.32	トックノート	3.05	ランス	0.53	金4	11.36		
キトニーダガー	1.18	なくした斧	0.26	レザーアーマー	0.64	金5	0.53		
クォータースタッフ	0.21	肉	3.21	レザーシールド	1.39	金6	0.32		
クリーンゼリー	3.7	日本酒	1.92	レザーナックル	0.85	金7	2.94		
コーヒー	0.11	にんにく	0.05	レザーヘルム	1.17	金8	0.64		
サーヘル	0.86	ハートレザー	0.42	レプリカソード	0.53	金9	0.48		
しいたけ	3	バックラー	0.11	ワニ肉	2.57	金10	5.84		
ショートソード	1.23	爆弾	2.68	魔法石5	0.11	金11	0.64		
スピア	1.39	バナナ	0.59	魔法石6	0.11	金12	0.53		
スモールシールド	0.42	ハンティングナイフ	0.91	魔法石7	0.11	金13	0.8		
スモールロッド	1.34	ハントアックス	1.23	魔法石8	0.05	金14	0.16		
ダガー	1.28	フルーツナイフ	0.48	魔法石9	0.11	金15	0.11		
たまねぎ	4.18	ヘルメット	0.43	魔法石10	0.32	金16	0.05		
ダンジョン草	2.14	ポーション	13.55	魔法石20	0.05	金17	0.05		
		チャンバラソード	0.27	ホネ	2.09	金1	0.05	金21	0.05

※てぶくろをよく発見するのだが、耐久値が低いので、これはあまりありがたいとはいえない代物だ。貴重な武器としてはチャンバラソードが挙げられるが、苦労して手に入れてもクレアが装備できないのが残念だ。

3F



ブロンズ系の装備が入手できる3階。それに呼応するように、敵が大幅に強くなってくる。厄介な階ですよ。気を抜いていると死んでしまいそうだ。

モンスター数	7	おすすめレベル	12
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	–	妖精の部屋	○
アイテム置き場	レシピブック	野菜貯蔵庫	しいたけ

モンスター生態図鑑

魔法石の残数に注意して進んでいくべし

この階で注意しておきたいモンスターは、バットとホーンヘッドの2種類。バットは移動スピードが速く、大量に出てくる。ホーンヘッドは通常攻撃で倒すのが難しい。出てきたらダメージ系の魔法で倒してしまうこと。魔法石をかなり消費する階なので、注意して進んでいくように。

バット



普

HP	30	経験値	8
攻撃力	33	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	2
無効魔法	ファイア、クエイク、ホーリー、アルテマ		

移動スピード攻撃スピードともに速く、全体的に強めだが、単体で出てきた時はそれほど問題はない。大量に出現した時は魔法で倒すのが賢明だ。

ホーンヘッド



普

HP	6	経験値	13
攻撃力	33	防御力	280
魔攻撃	50	魔防御	0
無効魔法	クエイク		

通常攻撃が効きにくい敵。ダメージ系の魔法で倒すこと(特にサンダーが有効らしい)。クリティカルに期待する戦い方もあるが…。

ワイルドモンキー



弱

HP	80	経験値	19
攻撃力	32	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	3
無効魔法	–		

攻撃力が低く、攻撃もジャンプ攻撃だけなので見切りやすい。攻撃も頻繁にしてくることはないので、放っておいて最後に倒してもいい。

イビルメロウ



普

HP	90	経験値	22
攻撃力	37	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	4
無効魔法	ブリザド、フリーズ		

能力が全体的に上がったマーマンといった感じだ。行動パターンもマーマンと変わらないので倒し方も一緒。ブリザドは超魔法なら効く。

クロコダイル



普

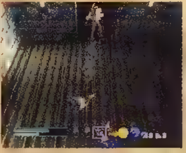
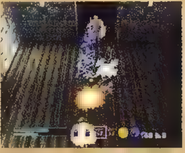
HP	80	経験値	27
攻撃力	43	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	3
無効魔法	–		

移動スピードは遅いが攻撃力が高い。だが、攻撃を頻繁にしてくることはないので、遠距離からの攻撃で近寄らせることなく倒すといい。

要注意グループ

バット＋ホーンヘッド　HPが低いので魔法で一掃すること

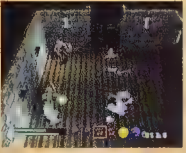
通常攻撃が効きにくいホーンヘッドが大量に出現するので、慣れないうちは厄介。両者ともHPが低いのでサンダー等の広範囲魔法で倒せばよい。

▲入口にいると敵か並びやすい。サンダーを使うとよい。

イビルメロウ＋ホーンヘッド　サンダーなどでHPをけずってから戦うこと

こちらもホーンヘッドが絡んでいる。ホーンヘッドをサンダーなどで一掃してからイビルメロウを倒すといい。ブリザドの超魔法も有効だ。




▲ホーンヘッドを倒す時にイビルメロウを巻きこめ。

隠し部屋ボス　部屋に入ったら先制攻撃で一気に倒してしまえ

ストーカー

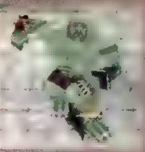


HP……200
経験値……80
攻撃力……70
防御力……10
魔攻撃……ー
魔防御……ー
無効魔法……ー

他の部屋のボス同様、部屋に入った瞬間に攻撃すれば先制攻撃を仕掛けることができる。かなり楽な相手だ。単体でしか出てこないので、超魔法のブリザドを使うと無傷で倒すこともできる。

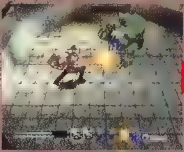
ボス　[illegible]ガー、クラブ系が有効

サイクロプス



HP……[illegible]
経験値……[illegible]
攻撃力……[illegible]
防御力……[illegible]
魔攻撃……0
魔防御……0
無効魔法……[illegible]

サイクロプスは、[illegible]





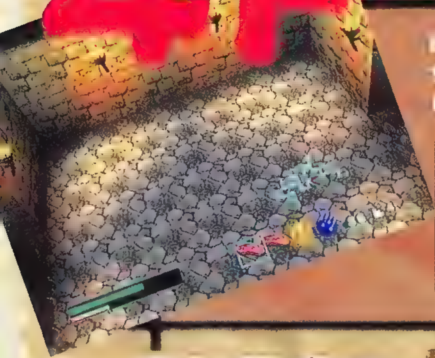
▲[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	スピードヘルム	0.15	ブロンズアーマー	1.09	魔法石４	0.23	金１４	0.39
アーミーナイフ	0.62	スライムゼリー	2.26	ブロンズアックス	1.25	魔法石５	12.25	金１５	0.46
赤ワイン	1.4	ツゥーハンドソード	0.47	ブロンズシールド	0.54	魔法石６	0.15	金１６	4.91
アンテニーダガー	1.01	トマトジュース	1.17	ブロンズスピア	0.62	魔法石８	0.08	金１７	2.49
イエロ -ゼリー	0.08	トノコンミート	0.15	ブロンズソード	0.93	魔法石９	1.01	金１８	0.46
いちご	2.18	日本酒	0.93	ブロンズナノクル	0.46	魔法石１０	0.08	金１９	0.23
エクスポーション	3	にんにく	1.95	ブロンズヘルム	0.78	魔法石１４	0.23	金２０	2.34
おさかな	6.71	ハイポーション	0.46	ブロンズロノド	1.64	魔法石２０	0.31	金２１	0.39
貝	2.5	爆弾	2.73	ポーション	7.18	金４	0.08	金２２	0.46
カイザーナックル	0.15	バナナ	0.85	マノシュルーム	1.24	金５	0.08	金２３	0.46
ガラスの兜	0.31	ヒーターシールド	0.31	モア肉	2.57	金７	0.15	金２４	0.15
クラントクラブ	0.46	ヒールロッド	0.31	もくもく肉	1.09	金８	0.08	金２５	0.08
グレイブ	0.7	フォーク	0.16	ロンテルダガー	0.62	金９	6.01	金２６	0.08
コーヒー	1.48	ブリガンダイン	0.46	ワニ肉	3.12	金１０	0.78	金２９	0.08
サハイバルナイフ	0.15	ブルーゼリー	1.4	魔法石１	0.15	金１１	0.62		
しいたけ	2.81	ブロードアックス	0.39	魔法石２	0.08	金１２	0.7		
白ワイン	1.71	ブロードソード	0.85	魔法石３	0.15	金１３	0.15		

※この階層には強力なボスが存在していたが、ブロンズ系の武器や防具が手に入るようになり、戦闘の大きな助けとなってくれた。またハイポーションもよく現れ、回復アイテムもそれほど心配しなくてすんだな。

4F



出てくるアイテムが3階とほぼ一緒で、経験値はこちらの方が上。敵は3Fよりも強くなっているが、レベル上げをするならこの階だろう。

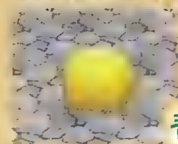
モンスター数	6	おすすめレベル	18
ボス	―	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

敵のバランスが取れていて全体的に強めだ

2種類の人型モンスターと、3種類の小型モンスターが棲息している4F。どの組み合わせで出現してもきつい戦いになるだろう。だが、ここでレベルを上げておくとあとが楽になる。やはり人型モンスターは経験値が高いので、人型モンスターを見つけたら必ず倒すようにしたい。

イエロースライム



普

HP	40	経験値	20
攻撃力	37	防御力	3
魔攻撃	0	魔防御	3
無効魔法	サンダー、トライン		

HPが低く、攻撃力はたいしたことないが、これには使用頻度が高いサンダーが効かない。通常攻撃だけで倒すように。

ドリアード



普

HP	50	経験値	18
攻撃力	33	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	3
無効魔法	―		

攻撃方法は1、2Fで出てきたきのこ系と一緒。だが、ドリアードの方がより攻撃的であるようだ。リーチの長い武器で近寄らせずに倒したい。

インファント

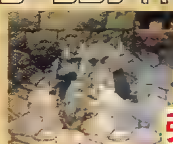


普

HP	40	経験値	21
攻撃力	32	防御力	0
魔攻撃	55	魔防御	3
無効魔法	クエイク		

大量に出てくることが多く、攻撃の範囲が広い。遠くにいても攻撃のリーチが長いので油断は禁物だ。ガード後に反撃して倒すべし。

ゴーレムナイト



強

HP	90	経験値	50
攻撃力	50	防御力	10
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	ブリザド		

通常魔法のメテオを使ってくる。超魔法のブリザドでかためた時も油断しないように。通常魔法のメテオはスピードが速く避けにくい。

バーサーカー



普

HP	100	経験値	48
攻撃力	53	防御力	15
魔攻撃	0	魔防御	4
無効魔法	―		

単体で出てきた時はたいしたことはないが、他の敵と出てきた時に強さを発揮する。攻撃力、HPともに高いので最後に倒すこと。

要注意グループ

イエロースライム＋ドリアード　イエロースライムは最後に倒すこと

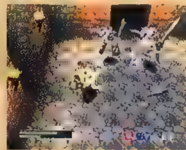
イエロースライムはサンダーが効かない。ガードアタックを使ってから、超魔法のブリザドでかためて通常攻撃で倒すといい。




▲ブリザドで固めてドリアードから倒す。

ゴーレムナイト＋バーサーカー　魔法は厄介 ゴーレムナイト優先で

魔法を使うゴーレムナイトとバーサーカーのグループは、ゴーレムナイト優先で倒すように。ファイアを使うといい。




▲転ばせたらファイアを起き上がりに重ねるといい。

インファント＋バーサーカー　連続攻撃を受けないように

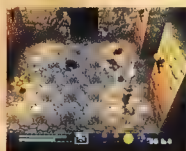
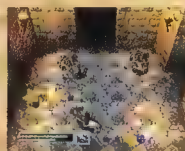
インファントの攻撃を受けている最中にバーサーカーの攻撃を受けるとても厳しい。まず、魔法でインファントを倒したい。




▲魔法でまず、インファントから倒してしまうこと。

ドリアード＋ゴーレムナイト　HPが低いのでドリアードから倒す

ドリアードはHPが低いのですぐに倒すことができる。厄介なゴーレムナイトは最後に、1対1の状況に持っていくとよい。

▲戦力を分散させたら、まずドリアードから叩こう。

リーチが長い武器を使おう



ビーストナイト

HP	100
経験値	80
攻撃力	60
防御力	15
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

ビーストナイトはリーチが短いので、リーチの長い武器で遠距離から攻撃するのがよい。私にもクレアにも楽勝の相手だ。



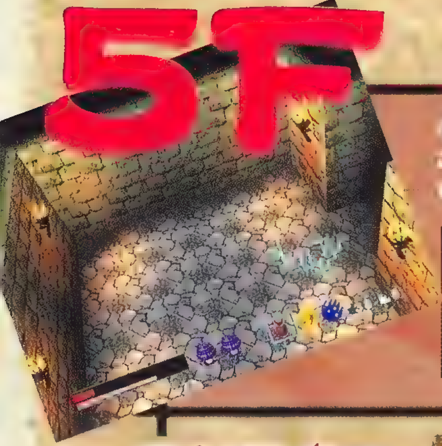
▲長い武器の先端を当てて戦えば簡単に倒せる。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率										
アーミーナイフ	0.17	ツゥーハンドソード	1.06	ブロンズアーマー	0.71	魔法石3	0.08	金17	0.35		
青キノコ	0.53	トカゲのしっぽ	0.17	ブロンズアックス	1.24	魔法石4	0.17	金18	5.49		
赤キノコ	0.53	ドッグフード	2.39	ブロンズシールド	1.15	魔法石5	0.53	金19	0.53		
アンティークダガー	0.88	肉	3.1	ブロンズスピア	0.79	魔法石6	0.17	金20	3.54		
エクスポーション	0.35	ハイポーション	0.71	ブロンズソード	1.5	魔法石8	0.08	金21	0.17		
貝	2.12	爆弾	4.52	ブロンズナックル	1.33	魔法石10	0.35	金22	0.35		
カイザーナックル	0.44	バタフライエッジ	0.35	ブロンズヘルム	0.71	魔法石20	0.79	金23	0.62		
かぼちゃ	2.57	バックラー	2.83	ブロンズロッド	0.88	金6	0.08	金24	0.17		
黄キノコ	2.74	バナナ	2.66	ほうれん草	1.86	金7	0.17	金25	0.53		
くまの左手	2.57	ヒーターシールド	0.62	ポーション	8.33	金9	7.62	金26	0.62		
グランドクラブ	0.35	ヒール	2.83	ホネ	0.7	金10	0.08	金27	0.79		
クレイブ	0.43	ヒールロッド	0.53	マツタケ	0.08	金11	0.26	金31	0.08		
魚の目玉	0.88	フォーク	0.35	紫キノコ	7.09	金12	0.26	金35	0.08		
サバイバルナイフ	0.44	ブリガンダイン	0.35	もくもく肉	1.15	金13	0.53	金46	0.08		
スピードヘルム	0.26	ブルーゼリー	0.08	ロンデルダガー	1.41	金14	0.17				
スライムゼリー	2.83	ブロードアックス	0.26	魔法石1	1.59	金15	0.62				

※モンスターはよく爆弾を落としたが、これは村のよろず屋で買えるので、残念ながらあまり拾っておく気がしないアイテムだ。実用的に武器のアーミーナイフや、防具のブリガンダインなどを手に入れたいところである。

5F



ボス、隠し部屋のボスがいないので楽なフロアだ。ここはただの通り道と考えてもかまわない。目指すものはまだまだ奥深くに眠っているのだから……。

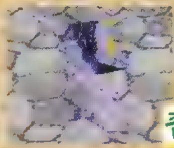
モンスター数	5	おすすめレベル	22
ボス	—	隠し部屋ボス	—
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	レシピブック	野菜貯蔵庫	かぼちゃ

モンスター生態図鑑

ここから敵が一気に強くなる！

通常攻撃が効きにくい敵、キメラヘッドが登場。ファイアを使うウォリアーズバディもいて、敵が強くなった手応えが。ファイアを受けると起き上がるのに時間がかかり、追い打ち攻撃を受けやすい。ウォリアーズバディは早めに倒しておいた方がいいかもしれない。

キメラヘッド

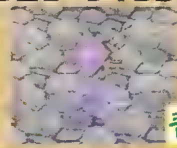


普

HP	5	経験値	30
攻撃力	40	防御力	280
魔攻撃	70	魔防御	0
無効魔法	クエイク		

3Fで出てきたホーンヘッドの強化版。攻撃力などがパワーアップしている。HPは5しかないので、ホーンヘッドと同じく魔法1発で倒せる。

ジェリーフィッシュ



普

HP	70	経験値	30
攻撃力	43	防御力	10
魔攻撃	70	魔防御	4
無効魔法	クエイク		

動きが早く、防御力も他の敵と比べると高い。だが、魔法を使って近寄らせずに戦えばそれほど苦戦することはないだろう。

ウォリアーズバディ



強

HP	200	経験値	68
攻撃力	45	防御力	1
魔攻撃	50	魔防御	6
無効魔法	ファイア、フレア		

ファイアを使ってくるウォリアーズバディは、接近戦に持ちこむとつらい。ガードアタックや魔法でダウンさせてからジャンプ攻撃で倒したい。

マンティスナイト



普

HP	160	経験値	71
攻撃力	43	防御力	1
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	—		

平均的な能力のマンティスナイト。1Fのマンティスウォーリアと行動パターンは同じだ。普通に攻撃していれば倒せる。

ベビードラゴン



普

HP	160	経験値	90
攻撃力	54	防御力	20
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	アルテマ		

動きが遅く、攻撃も滅多にしてこない。だが、攻撃力、防御力の高さはこのフロアではトップランク。決して油断してはいけない。

要注意グループ

ウォリアーズバディ＋マンティスナイト　ファイアに注意しながら戦おう

ファイアを使ってくるウォリアーズバディが厄介。このグループが出てきたら、マンティスナイトから倒すこと。



▲ガードアタック後はマンティスナイトを狙おう。

ジェリーフィッシュ＋キメラヘッド　間合いを離したら魔法を使うべし

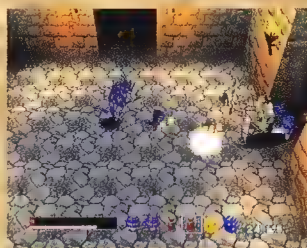
囲まれると一気に体力が減ってしまう。囲まれる前にガードアタックを使うこと。サンダー等の魔法で倒すのが効率いい。



▲間合いを離したら、サンダーを連発しているだけで倒せる。

キメラヘッド＋マンティスナイト　まず、キメラヘッドから倒すこと

マンティスナイトを優先して倒そうとしても、通常攻撃が勝手にキメラヘッドの方に向かってしまうことがある。まず、魔法でキメラヘッドを全部倒してから、マンティスナイトの相手をするようにすればよい。



◀入口にいると敵が一直線に並びやすい。サンダーで狙い撃ちして一気に倒してしまうこと。

クレアS ノーツ



交代して全回復！

ダンジョン内は危険だらけ。ドラゴンウィングで町まで戻ったが体力が少ない、お腹も空いている、しかもお金がないので回復もできないという状態になることもしばしばあります。そんな時は、いったん先生と交代したあと、すぐに私と交代してもらうとＯＫ。体力、腹持ち度がＭＡＸまで回復します。先生の場合は、逆にいったん私と交代してからすぐに交代し直してくださいね。ただし、装備品がすべて外れてしまう点には注意が必要です。



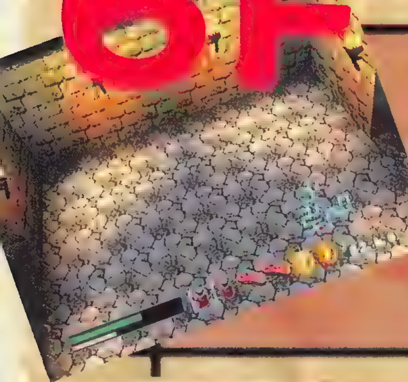
このように体力が少なく空腹の状態でも、パートナーと交替すれば、体力と腹持ち度が回復します　こうすればお金の節約にもなりますよね？　先生

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	かぼちゃ	1.94	ハイポーション	2.91	金１６	0.46		
アイアンアーマー	1.86	カラスのダガー	0.08	爆弾	2.34	金１７	0.48		
アイアンアックス	1.13	ガラスの盾	0.24	ハルベルト	0.81	金１８	0.24		
アイアンシールド	0.89	クレイモア	0.32	フルプレート	0.48	金１９	0.32		
アイアンスピア	1.61	グレートアックス	0.16	ほうれん草	1.53	金２０	8.25		
アイアンソード	1.13	グレートソード	0.32	ポーション	6.87	金２１	0.16		
アイアンナックル	1.05	賢者の盾	0.56	ホネ	2.02	金２２	0.24		
アイアンヘルム	1.21	コーヒー	0.97	マジックヘルム	0.16	金２３	0.4		
アイアンロッド	0.56	すいか	2.1	紫キノコ	0.48	金２４	0.56		
アイスクリーム	7.44	ダンジョン草	6.06	村雨	0.56	金２５	0.48		
赤キノコ	1.21	盗賊のナイフ	0.16	魔法石５	9.46	金２６	0.24		
赤ワイン	1.13	ドラゴンミート	5.98	金５	0.16	金２７	0.24		
エクスポーション	0.08	とら肉	2.83	金６	0.08	金２８	0.16		
エンハンスソード	0.32	肉	4.85	金８	0.08	金２９	0.64		
オーバーソウル	0.48	日本酒	1.94	金１０	5.17				
貝	1.21	にんにく	3.07	金１３	0.08				
カイトシールド	0.16	ハートブレーカー	0.32	金１５	0.32				

※魔法防御に優れたマジックヘルムが手に入った。そこそこに貴重な兜ではないだろうか。ちなみに食べ物ではアイスクリームがよく目についたが、ミネラルの摂取にはちょうど良い。クレアは体重に注意だな。

6F



特徴的なモンスターばかりのフロア。そろそろ戦い方に慣れてこないと、すぐに死んでしまうだろう。ここでレベル上げをしておくのもよいだろう。

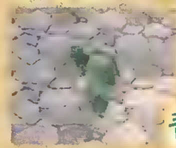
モンスター数	7	おすすめレベル	26
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

小型モンスターが多く全体的に強い！

ファミリア、ヘッジホッグ、ダークファンガスと、小型モンスターが3種類いる。力押しで進むのは難しいだろう。唯一の人型モンスター、アームドウルフはHPが高く、サンダーが効かない。小型モンスターとともに出てきた時は要注意。このフロアも魔法石を消費しやすいだろう。

ファミリア

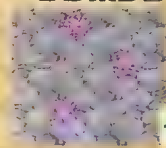


普

HP	80	経験値	87
攻撃力	36	防御力	2
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	クエイク		

2度目の登場となる蝙蝠系モンスター。スピードが速いが、攻撃力は前の階で出てきたモンスターより低い。他のモンスターと出てきたら要注意。

ヘッジホッグ

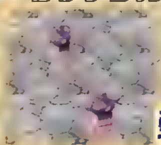


普

HP	95	経験値	37
攻撃力	38	防御力	10
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	—		

大量に出てくることが多いヘッジホッグ。HPが低いので魔法で一掃できる。他の敵と出てきた時に実力を発揮するタイプ。

ダークファンガス



弱

HP	80	経験値	38
攻撃力	40	防御力	30
魔攻撃	0	魔防御	5
無効魔法	—		

攻撃力、防御力ともに他の小型モンスターより高いが、攻撃方法が弱いので、苦戦することはないだろう。遠距離で戦えば楽に倒せる。

ゴースト



強

HP	50	経験値	140
攻撃力	67	防御力	196
魔攻撃	20	魔防御	7
無効魔法	クエイク、アルテマ		

HPが低いが、防御力が高い。攻撃のヒット数が多いので、1回でも攻撃を受けると大ダメージとなってしまう。魔法を使うと楽に倒せる。

アームドウルフ



普

HP	200	経験値	80
攻撃力	67	防御力	12
魔攻撃	30	魔防御	7
無効魔法	サンダー、トライン		

HP、攻撃力が高いが、防御力が低いのがせめてもの救い。サンダーが効かないので、小型モンスターと出てきた時はブリザドが有効。

要注意グループ

ヘッジホッグ＋ファミリア　素早い攻撃に惑わされないように

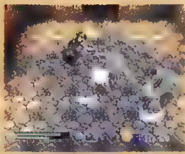
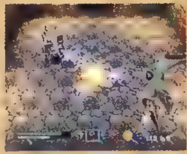
ともに攻撃スピードが速いので、囲まれてラッシュに持ちこまれると瀕死になりやすい。広範囲の魔法で一気に倒すように。




▲極端な話、サンダーを出しているだけで倒せる。

アームドウルフ＋ゴースト　逃げて戦力を分断させてから各個撃破

ゴーストは移動スピードが遅いので、アームドウルフをゴーストと離したあと、ゴーストを魔法で倒すといい。

▲通常攻撃でアームドウルフを倒してからゴーストを。

近寄ってくるまで待て

ピットタイガー



HP	230
経験値	130
攻撃力	80
防御力	0
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

ピットタイガーは素早い。近寄ってくるまで待ち、接近したら通常技のコンビネーションで一気に決着をつけるべし。



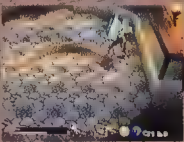
▲この頭突きをガードしたら反撃のチャンスだ。

ボス　[illegible]

ナーガラージャ



HP	[illegible]
経験値	[illegible]
攻撃力	[illegible]
防御力	[illegible]
魔攻撃	[illegible]
魔防御	[illegible]
無効魔法	—




[illegible]

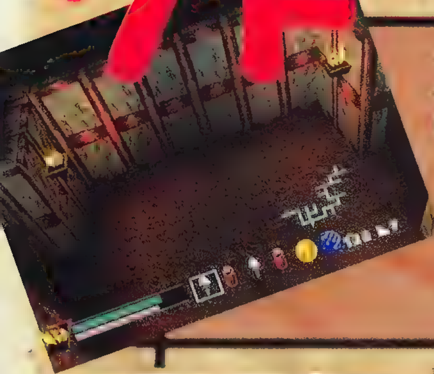
[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アイアンアーマー	1.06	ガッスのダガー	0.23	にんにく	1.41	金5	0.11	金25	0.47
アイアンアックス	1.65	カラスの盾	0.23	ハートブレイカー	0.47	金7	0.11	金26	0.35
アイアンシールド	0.82	くま肉	0.11	ハイポーション	6.72	金9	0.11	金27	0.47
アイアンスピア	0.94	クレイモア	0.35	爆弾	2.47	金10	0.35	金28	0.11
アイアンソード	0.94	グレートアックス	0.47	バナナ	2.47	金11	11.08	金29	0.23
アイアンナックル	1.41	グレートソード	0.94	ハルヘルト	0.94	金12	0.23	金30	0.11
アイアンヘルム	0.94	賢者の盾	0.59	ヒール	0.82	金14	0.11	金31	0.23
アイアンロッド	1.88	コーヒー	2.12	ブルーゼリー	2.12	金15	0.23	金32	0.23
黄キノコ	1.88	しいたけ	1.41	フルプレート	0.59	金16	0.47	金33	0.23
赤ワイン	1.06	白ワイン	3.41	フルメタルロッド	0.59	金17	0.47	金34	0.35
エクスポーション	0.23	たまねぎ	0.11	ポーション	3.3	金18	0.71		
エンハンスソード	1.06	タンジョン草	5.54	マンノクヘルム	0.11	金19	0.47		
オーバーソウル	0.23	盗賊のナイフ	0.47	村雨	0.82	金20	0.47		
おさかな	0.11	トックノード	0.47	モア肉	2.24	金21	0.23		
カイトシールド	0.71	とら肉	0.11	もくもく肉	5.42	金22	3.53		
かぼちゃ	0.47	肉	4.36	ワニ肉	0.11	金23	0.71		
		日本酒	0.94	魔法石10	6.6	金24	0.59		

※フルプレートはめったに出ない品だが、性能を考慮した場合、アイアン系の防具が出てくれたほうが私は嬉しいところである。また賢者の盾を見つけたのも実に幸運で、構えると賢くなった気分にさせてくれる。

7F



7Fには2つ目の村への出口がある。この階は体力が残り少なくなってきても、ドラゴンウィングを使わずに出口から出るのがベストだ。

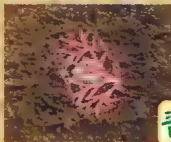
モンスター数	6	おすすめレベル	31
ボス	—	隠し部屋ボス	○
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

グリズリーとディノクローアに注意

ここのフロアには攻撃力が高いモンスターが多いので、気を抜いてはいけない。反面、魔法が効きやすいので、体力が少なくなってきたら無理に近距離戦をするより、魔法だけで戦うという手もある。魔法石の数が少なくなってきたら超魔法のブリザドやフリーズでかためて逃げること。

ナパーム



普

HP	113	経験値	60
攻撃力	47	防御力	19
魔攻撃	0	魔防御	6
無効魔法	—		

攻撃力が低いが手数が多いタイプ。この頃にはこちらの攻撃力が高くなってるので、「おすすめレベル」なら通常攻撃2発程度で倒せるだろう。

フライングジェリー



普

HP	90	経験値	65
攻撃力	48	防御力	16
魔攻撃	70	魔防御	6
無効魔法	クエイク		

同階に出てくるナパームと、行動パターンは一緒。だが、こちらはクエイクの魔法が効かない。戦う前にクエイクを外しておくように。

グリズリー



普

HP	230	経験値	200
攻撃力	80	防御力	5
魔攻撃	0	魔防御	7
無効魔法	—		

動きが遅く、攻撃は見切りやすいが、1発のダメージは大きい。他の敵に集中している間に攻撃されないよう注意するように。

ロックリザード



弱

HP	200	経験値	175
攻撃力	74	防御力	3
魔攻撃	0	魔防御	7
無効魔法	—		

移動スピードが遅い、攻撃力が低い、防御力も低いと、全体的に弱いロックリザード。他の敵と出てきた時は一番最後に倒すように。

ディノクローア



強

HP	250	経験値	205
攻撃力	80	防御力	10
魔攻撃	0	魔防御	8
無効魔法	ファイア ブリザド サンダー フレア、フリーズ ドライン ホーリー、メテオ アルテマ		

こいつの攻撃は2ヒットするうえにダメージが大きい。しかも見切りにくいので、強敵だ。だが、超魔法のブリザドは効くのでかためてしまおう。

要注意グループ

フライングジェリー＋グリズリー　動きが遅い敵は離れて後回しに

動きが早い敵と遅い敵のグループ。まずは動きが早いフライングジェリーを先に魔法等で倒してしまうこと。




▲サンダーで、フライングジェリーを倒しておくこと。

ロックリザード＋ディノクローア　攻撃力が高い敵は早めに処理しよう

このグループで脅威なのは、ディノクローアの2ヒット攻撃。ディノクローアを優先して倒しておくように。




▲この攻撃は怖いが反撃しやすい。ロックリザードから倒せ。

隠し部屋ボス

同階で出てくるディノクローアの強化版と考えて戦おう

リプテイル



HP	190
経験値	200
攻撃力	93
防御力	64
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

ディノクローアと行動パターンが一緒。やはり2ヒット攻撃が脅威なので、超魔法のブリザドでかためて遠距離から攻撃だ。



▲フリザドでかためたら、サンダーで体力をけずる。

クレア'S ノーツ



簡単レベルUP法

レベルを効率よく上げる方法を見つけました。敵がなかなか出てこない時は、敵が出てこない部屋でず一っと待っていると、他の部屋に入った時に敵が大量にいます。また、私たちのレベルがどちらかに偏った場合、レベルの低い方に強い武器等を装備させて、7F、13Fの入り口付近でレベル上げをするのもなかなかgoodです。



回復の意味も兼ねて敵が出てこない部屋にしばらくいると…



通路にも敵が出てくる。だが、空腹度には注意すべし。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アーメット	1.69	スケールアーマー	0.48	ポーション	3.62	金19	0.36		
青キノコ	0.12	スワローテイル	0.12	緑キノコ	2.89	金20	0.84		
赤ワイン	2.05	たまねぎ	1.2	メタルナックル	0.84	金21	0.48		
アンドリュースナイフ	0.24	ダンジョン草	5.43	モータードライブ	0.6	金24	0.24		
いちご	2.05	ツヴァイハンダー	1.2	フウンドシールド	1.2	金25	18.23		
ウォーハンマー	0.24	つるはし	0.48	ロンクスピア	1.69	金26	0.12		
エクスポーション	2.78	トカゲのしっぽ	2.65	ロングソート	1.93	金27	0.12		
おさかな	3.02	トマトジュース	3.14	ワイザーロッド	1.08	金28	0.6		
カラスの鎧	0.12	トッコンミート	0.24	魔法石5	0.12	金29	0.48		
黄キノコ	1.93	肉	2.78	魔法石20	0.12	金30	1.2		
くまの左手	2.17	ハーサクナイフ	0.36	魔法石30	0.36	金31	0.72		
くま肉	1.93	ハイポーション	2.17	金3	0.12	金32	0.24		
虎鉄	0.36	爆弾	5.07	金10	0.72	金33	0.24		
魚の目玉	1.32	ハトルアックス	0.48	金12	7.73	金34	0.24		
ジャベリン	1.57	ハラペコヘルム	0.24	金15	0.24	金35	0.36		
人生勉強	0.6	ブルーゼリー	1.57	金16	0.84	金36	0.24		
		ヘヴィアーマー	0.24	金18	0.96				

※クレアの家伝統のアンドリュースナイフを見つけることができた。短剣とはいえ、なかなかの性能をもった武器で、彼女の戦いに大きく貢献してくれる。スワローテイルも発見できたら、クレアの役に立つに違いない。

8F



ここまでくるとお金や食べ物に余裕が出てくる。そろそろ力押しでも登っていくことができるが、まだまだ油断は禁物だ!!

モンスター数	6	おすすめレベル	36
ボス	—	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

魔法を使ってくる敵がいないので楽だ！

この階には人型モンスターがいないので、魔法を使ってくるザコはいない。しかも特に強いといった敵がいないので、レベル上げやアイテム収集に向いているかもしれない。ただし、ワイルドタイガーはスピードが速いので注意しておくべきだ。防御力が高いクックルドゥーも要注意。

ラーバジェル



普

HP	93	経験値	78
攻撃力	48	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	7
無効魔法	ファイア、メテオ		

能力値が全体的に低いが、炎系魔法のファイア、フレアが効かない。だが、通常技だけで充分な敵なので忘れてもいいだろう。

アクティファング



弱

HP	110	経験値	82
攻撃力	48	防御力	15
魔攻撃	0	魔防御	7
無効魔法	—		

常に大量で出てくる敵。攻撃力、防御力ともにラーバジェルより高いので強化版と考えてもいいが、こちらは魔法が効くので弱い。

ワイルドタイガー



普

HP	200	経験値	243
攻撃力	67	防御力	20
魔攻撃	0	魔防御	8
無効魔法	ファイア		

ワイルドタイガーはスピードが速いので、ヒット・アンド・アウェイの戦法を取られないように注意。待って確実に倒そう。

ピットエイプ



普

HP	300	経験値	274
攻撃力	75	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	8
無効魔法	ファイア、メテオ		

2階で出てきたワイルドモンキーと同じ行動パターンを持つ。倒し方も同じでよい。ただ、攻撃力は高いので注意して戦うこと。

クックルドゥー



強

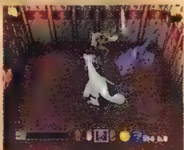
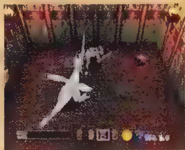
HP	323	経験値	340
攻撃力	80	防御力	30
魔攻撃	0	魔防御	9
無効魔法	ファイア、フレア、ブリザド、ブリーズ、アルテマ		

大半の魔法が効かないので通常攻撃で倒すしかない。だが、防御力が高いので倒すのに時間がかかるだろう。攻撃スピードが遅いのが救いか。

要注意グループ

ワイルドタイガー＋クックルドゥー　クックルドゥーは最後に倒すこと

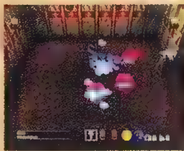
動きが遅いクックルドゥーを攻撃している間にワイルドタイガーに攻撃されてしまうと危険。クックルドゥーを最後に倒す。両方とも通常攻撃で倒せばよい。

▲クックルドゥーは無視してワイルドタイガーを狙え。

ラーバジェル＋ワイルドタイガー　短期決戦を心がけて戦おう

どちらも攻撃スピードが速い敵なので、なるべく超魔法ブリザドやフリーズで動きを封じて戦うように。食べ物に余裕があるなら、ガードアタックを使ってもよい。




▲ブリザドでかためたら、地道に通常攻撃だけで倒す。

HPが低いので力押ししていいが、魔法には要注意

ウィザード



HP…………………… 300
経験値 ………………… 400
攻撃力 ………………… 70
防御力 ………………… 1
魔攻撃 ………………… 40
魔防御 ………………… 40
無効魔法‥ファイア、ブリザド、サンダー、フレア、フリーズ、トライン、ホーリー、アルテマ

HPがザコ敵と変わらないので、部屋に入った瞬間に攻撃して一気に倒してしまうのがベスト。魔法は効かないので注意。



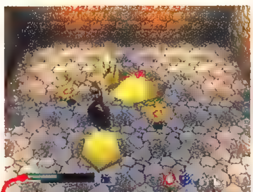
▲部屋に入った瞬間に攻撃すると不意打ちできる。

クレアS ノーツ



ポーションの無敵性能を有効に

敵がシャッターのワナで出現した時の点滅状態が無敵ということは、レシピブックの助言にもありますが、実は、私たちがポーションを使った時の点滅状態も無敵であることが分かりました。人型モンスターの攻撃を連続して受けそうな時に、ポーションを使って回避という使い方もできます。ちょっともったいないですが。



敵に囲まれた時に、逃げる手段のひとつとして、



ポーションを使いながら逃げるという手もあります。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	トゥードゥー肉	2.55	ラウンドシールド	0.85	金２７	0.51		
アーメット	1.35	とら肉	8	ロングスピア	1.87	金２８	0.34		
アンドリューナイフ	0.34	日本酒	0.51	ロングソード	0 68	金２９	0.68		
ウォーハンマー	0.34	ハイポーション	2.38	ワイザーロッド	1.36	金３０	0.34		
エクスポーション	0.85	爆弾	4.94	ワニ肉	3.23	金３１	0.51		
貝	2.72	バトルアックス	1.36	魔法石４０	0.85	金３２	0.85		
カッスのこぶし	0.34	バナナ	1.02	魔法石１００	0.85	金３３	0.17		
クロスシールド	0.81	ハラペコヘルム	0.17	金８	0.17	金３４	0.17		
虎鉄	0.51	ビール	2.89	金１３	6.98	金３６	0.17		
しいたけ	3.91	ピンクゼリー	3.06	金１８	4.77	金３８	0 51		
シャヘリン	1.53	ヘウィアーマー	0.51	金２０	0.85	金３９	0.17		
人生勉強	0.17	ほうれん草	1.19	金２１	0.51	金５０	0.51		
スケールアーマー	0.51	ポーション	6.47	金２２	1.02				
スライムゼリー	2.21	緑キノコ	3.57	金２３	1.02				
スワローテイル	0.51	メタルナックル	1.19	金２４	9 2				
ダンジョン草	0.17	モア肉	2 04	金２５	0.17				
ツヴァイハンダー	1.19	モータードライブ	0.85	金２６	0.34				

※このあたりのモンスターは強い。魔法石100を手に入れることができたら、戦闘で非常に役に立つ。珍しい防具ではハラペコヘルムというのがあるが、文字どおりの性能である。貴重といえは、貴重なのだが。

9F



久し振りにボスの登場となる。そして、ここのフロアの敵は強い。特に、マッドゴーレムの超魔法メテオには注意しておきたい。

モンスター数	6	おすすめレベル	40
ボス	○	隠し部屋ボス	―
祭壇	―	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

マッドゴーレムのメテオには要注意！

出てくる敵モンスターは4階とあまり変わらないが、強さはケタ違いのように感じられる。特に注意すべきなのは、マッドゴーレムの超魔法メテオ。かわす手段はないに等しい。入り口付近で戦えば当たりにくいので、この階は部屋の入り口で戦うように。クレアにも伝えておこう。

ヴァンパイアバット



普

HP……110　経験値……80
攻撃力……65　防御力……4
魔攻撃……0　魔防御……8
無効魔法……クエイク

6階のファミリアのパラメータが高くなった敵。やはりクエイクの魔法が効かない。サンダー等の魔法で一気に倒すといい。

ライブトラップ



強

HP……100　経験値……80
攻撃力……69　防御力……10
魔攻撃……0　魔防御……8
無効魔法……ファイア、フレア、ブリザド、フリーズ、サンダー、トライン、クエイク、メテオ、ホーリー

魔法がいっさい効かないと考えていい。アルテマは効くが、初めに到着した時には入手していない。超魔法ブリザドも効くようである。

ライフフォース



普

HP……100　経験値……85
攻撃力……68　防御力……33
魔攻撃……85　魔防御……8
無効魔法……クエイク

この階だと、どうしても他の敵と比べて見劣りしてしまうライフフォースだが、やはり安定した強さをもっている。接近戦は危険だ。

マッドゴーレム



強

HP……100　経験値……400
攻撃力……118　防御力……100
魔攻撃……0　魔防御……200
無効魔法……メテオ

通常攻撃が強く、超魔法のメテオまで使ってくるこの階の強敵。ガードアタックや魔法でダウンさせてから、ジャンプ攻撃が有効。

ダークナイト



普

HP……350　経験値……355
攻撃力……100　防御力……0
魔攻撃……0　魔防御……9
無効魔法……クエイク

通常攻撃しかしてこないがクエイクの魔法が効かない。コンビネーション攻撃をやっていれば勝てるが、他の敵の攻撃に注意。

要注意グループ

ヴァンパイアバット＋ライブトラップ　地道に通常攻撃で1体ずつ倒すこと

小型モンスターなので大量に出現する。だが、クエイク、サンダーが効かないので魔法で一気に倒すのは難しい。超魔法ブリザドで地道に。




▲やはり頼れるブリザド＋通常攻撃。１体ずつ倒す。

ダークナイト＋マッドゴーレム　敵のメテオを利用するのも手

マッドゴーレムの超魔法メテオはどこに落ちるか分からない怖い攻撃だ。だが、この超魔法メテオは、ダークナイトにも当たる。これも利用しよう。




▲メテオはダークナイトにも当たるので狙ってみてもいい。

ボス　攻撃ガード後、攻撃して確実にダメージを

ワイバーン



HP…………[illegible]
経験値…………[illegible]
攻撃力…………[illegible]
防御力…………[illegible]
魔攻撃…………[illegible]
魔防御…………[illegible]
無効魔法…………[illegible]

[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	ダンジョン草	16.61	ミスリルアーマー	1.18	金18	5.93	金41	0.44
赤キノコ	2.81	トライデント	0.44	ミスリルアックス	0.44	金24	0.15	金43	0.15
赤ワイン	0.15	ドラゴンミート	5.19	ミスリルシールド	0.59	金25	0.3	金44	0.89
アサシンダガー	0.3	肉	0.59	ミスリルスピア	0.89	金26	0.44	金45	0.44
エクスポーション	2.81	日本酒	0.15	ミスリルソード	1.48	金27	9.94	金46	0.15
おさかな	0.74	にんにく	4.15	ミスリルナックル	1.33	金28	0.74		
貝	1.22	ハイポーション	8.75	ミスリルヘルム	1.03	金29	0.15		
かぼちゃ	1.56	爆弾	2.52	ミスリルロッド	0.59	金30	0.44		
黄キノコ	0.74	ハラペコシールド	0.15	もくもく肉	4.15	金31	0.59		
菊一文字	0.15	ヒール	0.44	ルーンブレイド	0.15	金32	0.59		
クリーンゼリー	0.59	ブルーゼリー	0.74	ワニ肉	0.74	金33	0.44		
賢者の鎧	0.15	ポーション	1.63	魔法石1	0.59	金34	0.44		
魚の目玉	2.22	ポールアックス	0.3	魔法石3	0.89	金35	0.3		
サークレット	0.89	ホネ	3.71	魔法石4	0.74	金36	0.59		
すいか	0.15	まきわりの斧	0.3	魔法石5	0.15	金37	0.15		
ストライクロッド	0.89	マジックシールド	0.15	魔法石7	0.15	金38	0.3		
スラッシュパイク	0.3	マスターフィスト	0.15	金16	0.15	金39	0.44		

※貴重な品だがハラペコシールドはおいておき、防具ならミスリル系を、武器ならルーンブレイドや菊一文字を発見したい階層だ。武器のほうはそうそう見つからないが、これらの品は戦闘できっと役に立つだろう。

10F



ダンジョンもそろそろ中盤。武器防具もいいのがそろいはじめ、モンスターたちと対等に渡り合えるはず。どんどん進んでいくことができるだろう。

モンスター数	6	おすすめレベル	42
ボス	—	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

無効魔法がバラバラなので魔法はつらい！

この階は無効魔法が全体的にバラバラなので、装備する魔法を考えた方がいい。通常魔法フリーズ、超魔法ブリザドが無難。しかし結局、このフロアでは通常攻撃での戦いがメインになりそうだ。グールとソーサラーが使ってくる、フレアと超魔法ファイアには注意して戦うこと。

エンブリオ

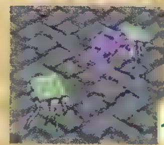


普

HP……110　経験値……100
攻撃力……70　防御力……16
魔攻撃……0　魔防御……9
無効魔法……サンダー、トライン

今までの小型モンスターと変わりはほとんどないが、サンダーとトラインで倒せない。通常攻撃で戦うか、必殺技で倒すのが無難だ。

リトルメデュソイド



普

HP……110　経験値……102
攻撃力……70　防御力……12
魔攻撃……95　魔防御……9
無効魔法……クエイク

今まで出てきた小型モンスターと行動パターンは一緒。この頃になると、回転系の必殺技を使えば一気に倒すことも可能になっているだろう。

グール



強

HP……240　経験値……460
攻撃力……80　防御力……10
魔攻撃……100　魔防御……11
無効魔法……—

同じ階に出てくるソーサラーとほぼ同じだが、こちらの方が通常攻撃をメインに使ってくる。これが使うファイアとフレアには要注意。

ソーサラー



強

HP……230　経験値……432
攻撃力……75　防御力……1
魔攻撃……105　魔防御……30
無効魔法…ファイア、ブリザド、サンダー、アルテマ

グールとほぼ同性能だがこちらの方が魔法攻撃力が上。使用確率が高いフレアの対処法は、近寄らないこと。ジャンプ攻撃で一気に攻めたてたい。

エレメドラゴン



普

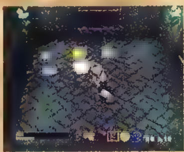
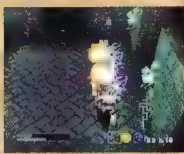
HP……300　経験値……500
攻撃力……80　防御力……20
魔攻撃……0　魔防御……10
無効魔法……ファイア、アルテマ

能力が平均的なエレメドラゴンだが、経験値は高い。見つけたら必ず倒すようにすればレベル上げが効率よくおこなえる。攻撃スピードは遅い。

要注意グループ

エンブリオ＋リトルメデュソイド　素早い敵には広範囲に効く攻撃で

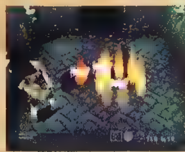
このグループに効果的な攻撃は、回転系の必殺技と広範囲魔法。超魔法のトラインだとすべての敵に確実に攻撃できるので効率がいい。同じく超魔法のフリーズもいい。

▲ブリザドでかためたら全体を巻き込むようにサンダー。

グール＋ソーサラー　魔法の連続攻撃に要注意！

この2種類は通常魔法のフレアを使ってくることが多い。この攻撃には注意したい。ガードアタックで間合いを離したあと、超魔法ブリザドでかためて各個撃破を狙う。




▲フレアで自滅することがあるので通常攻撃を当てること。

隠し部屋ボス　グラスアニマル

さほど強い敵ではないので、ラッシュをかけて倒そう



HP	400
経験値	500
攻撃力	100
防御力	0
魔攻撃	―
魔防御	―
無効魔法	―

隠し部屋のボス、グラスアニマルは同階に出てくるグールやソーサラーより弱く、苦戦するような敵ではない。ジャンプ攻撃を使ってくるので、ジャンプした瞬間に攻撃して、空中コンボを狙うといい。

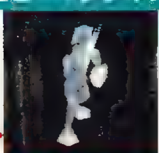
クレア'S ノーツ

ドラゴンウィングを落としやすい敵



ドラゴンウィングで村へ戻ってからもう一度ダンジョンに行っても、ドラゴンウィングがなかなか出ないことがあります。そこで、ドラゴンウィングを落としやすい敵を紹介。やはりドラゴン系が落としやすいようです。

ヒューマンタイプ



ドラゴンタイプ



リザードタイプ



ペンギンタイプ



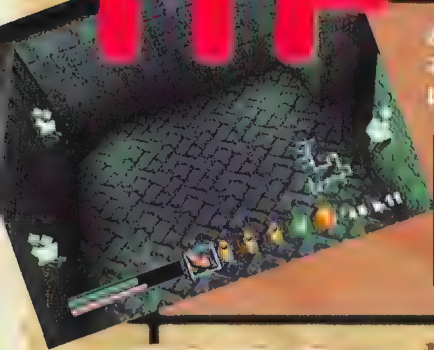
ヒューマンタイプのマーマン系と、ドラゴンタイプが落としやすいようです　リザードタイプは序盤でよく出ますから、序盤はこの敵を探しましょう。ペンギンも落としますが、確率は他のより低めみたいですね

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	とら肉	6.08	ミスリルスピア	1.85	金２３	0.17	金４２	0.33
アイスクリーム	1.85	肉	2.02	ミスリルソード	0.85	金２４	0.17	金４３	0.17
赤キノコ	0.84	日本酒	3.21	ミスリルナックル	1.01	金２５	6.41	金４４	0.17
アサシンダガー	0.34	にんにく	1.35	ミスリルヘルム	0.5	金２６	0.33		
エクスポーション	0.67	ハイポーション	2.19	ミスリルロッド	0.85	金２７	0.17		
黄キノコ	0.17	爆弾	3.54	モア肉	0.67	金２８	0.33		
菊一文字	0.17	フラッシュハイク	0.5	ルーンブレイド	0.17	金２９	0.85		
コーヒー	1.85	ほうれん草	0.17	魔法石１	0.17	金３０	0.5		
白ワイン	1.01	ポーション	3.04	魔法石２	1.35	金３１	0.67		
すいか	1.85	ポールアックス	0.67	魔法石３	1.35	金３２	0.5		
ストライクロッド	0.33	ホネ	2.36	魔法石４	1.69	金３４	0.33		
スピードブレード	0.34	マジックシールド	0.67	魔法石５	1.01	金３５	0.5		
タコアシ	3.21	マスターフィスト	0.17	魔法石３０	2.02	金３７	0.33		
ダンジョン草	15.71	マンプクシールド	0.17	金１４	0.17	金３８	0.67		
ドッグフード	1.18	ミスリルアーマー	1.18	金１６	9.12	金３９	0.17		
トライデント	0.5	ミスリルアックス	0.33	金１８	0.17	金４０	0.67		
ドラゴンミート	2.19	ミスリルシールド	0.67	金２２	0.17	金４１	0.17		

※変わった盾ではマンプクシールドというのが発見できた。空腹感をおさえてくれる性質があるが、同じ盾ならばマジックシールドのほうが良いだろう。こちらのほうがまだ見つけやすいし、魔法防御に優れているのだ。

11F



あと2階で、村への出入り口がある13階へ到達する。ポーションや食物が心もとないなら、探索せずに一気に13階まで降りてもいいかもしれない。

モンスター数	6	おすすめレベル	45
ボス	—	隠し部屋ボス	○
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

魔法石の残数に注意して進もう

この階の敵の特徴として最初に上げられるのは、通常攻撃が効きにくい敵が2種類いるということ。よって、自然と魔法石を消費しやすい。村で魔法石を買っておくか、このフロアはすぐに通り過ぎるのがいいだろう。リザードナイトの経験値が高いが、階全体がレベル上げに向かない。

イビルインファント



普

HP	100	経験値	120
攻撃力	60	防御力	30
魔攻撃	98	魔防御	10
無効魔法	クエイク		

3回目の登場となるインファント系の敵。この階では、通常攻撃で倒せる敵の中でHPが低い部類に入る。回転系必殺技がよい。

ユニコーンヘッド



普

HP	6	経験値	120
攻撃力	63	防御力	280
魔攻撃	100	魔防御	5
無効魔法	クエイク		

やはり通常攻撃が効きにくいホーンヘッド系の敵。魔法石を消費しやすい階なので、一発で数体の敵を巻きこめる魔法で倒すこと。

シェイド



強

HP	30	経験値	300
攻撃力	80	防御力	196
魔攻撃	120	魔防御	12
無効魔法	クエイク、アルテマ		

攻撃力が高く、ヒット数が多いので1発攻撃を受けると瀕死の状態になってしまう。遠くからダメージ系の魔法を使って倒そう。

ワイルドグース



普

HP	420	経験値	233
攻撃力	75	防御力	90
魔攻撃	0	魔防御	12
無効魔法	ファイア、フレア、ブリザト、フリーズ、アルテマ		

とにかくHPが高く、倒すのに時間がかかってしまう。グループで出てきた時は一番最後に倒すように。攻撃力が低いのが唯一の弱点。

リザードナイト



普

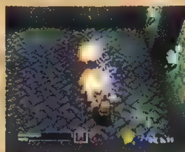
HP	123	経験値	453
攻撃力	82	防御力	130
魔攻撃	0	魔防御	10
無効魔法	—		

この階では珍しく無効果魔法がないモンスター。通常攻撃だけで充分だが、グループで出てきた時は、魔法で他の敵と一緒に倒してしまうといい。

要注意グループ

ユニコーンヘッド＋シェイド　通常攻撃は使わずに魔法で戦うべし

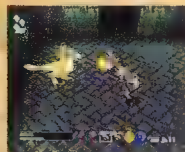
このグループには通常攻撃が効かない。戦う時は魔法での攻撃になる。魔法石の残りに注意。魔法石がない時にシャッターを踏んだら死んだと思った方がいい。

▲フリザドでかためると一直線に並べやすいので楽に倒せる。

イビルインファント＋ワイルドグース　回転系必殺技で一気に倒すこと

素早いイビルインファントと、防御力が高いワイルドグースのグループは、回転系必殺技が有効。イビルインファントを倒してからワイルドグースを狙う。




▲回転必殺技でワイルドグースも巻きこむと倒しやすい。

隠し部屋ボス　シックルマンティス

連続攻撃に注意して戦うように



HP……………………400
経験値……………………500
攻撃力……………………100
防御力……………………50
魔攻撃……………………—
魔防御……………………—
無効魔法……………………—

ここまでくると隠し部屋のボスも普通の敵も能力が変わらなくなってくる。安全に倒すには攻撃をガードしたあと反撃でよい。



▲攻撃をガードしたあとだと、確実に反撃できる。

クレア'S ノーツ



救出に向かう時のテクニック

ダンジョンの奥深くに潜っている時に死んでしまい、パートナーのレベルが低く、助けにいくのが難しいという時の救出方法をメモしておきます。まず、食べ物をたくさん持ち超魔法にフリーズ。そして、敵が出てきたらガードアタックを使い、超魔法のフリーズを使って逃げれば戦わずに奥の階に進むことができるのです。



部屋に入ったらすぐに超魔法のフリーズを使って固めれば…



攻撃を受けずに逃げ切れます　フリーズが効かない敵に注意ですね

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	白ワイン	3.07	ホネ	4.68	金３０	0.64
エクスポーション	21	スクエアシールド	0.8	マッシュルーム	0.97	金３１	0.97
ガラスの槍	0.16	ダンジョン草	4.36	マツタケ	6.3	金３２	0.16
クリーンセリー	0.64	つるはし	0.32	もくもく肉	1.93	金３３	0.16
クレセントアックス	0.64	トゥートゥー肉	1.45	ワニ肉	1.29	金３４	0.48
ケトルハット	0.48	トラクーンランス	0.64	魔法石５	21.64	金３５	0.32
賢者の杖	0.16	トリュフ	0.97	魔法石８	0.16	金３６	0.16
コーヒー	1.45	肉	0.64	魔法石１０	0.48	金３８	0.64
しいたけ	0.8	にんにく	0.48	金４	0.16	金３９	0.32
シルバーアーマー	0.32	呪いの剣	0.16	金１０	0.32	金４０	0.32
シルバーアックス	0.8	ハイポーション	10.5	金１１	0.16	金４１	0.32
シルバーシールド	0.8	爆弾	5.33	金１７	0.16	金４３	0.8
シルバースピア	0.64	バスターソード	0.64	金２１	3.87	金４４	0.48
シルバーソード	0.16	プロフェッサー	0.16	金２３	0.16	金４５	0.16
シルバーナックル	0.16	ペンギンの肉	3.55	金２４	0.16	金４７	0.16
シルバーヘルム	0.48	ポーション	0.32	金２７	1.13		
シルバーロット	1.13	ホースマンスハンマー	0.48	金２９	5.33		

※銀細工のシルバー系アイテムを見つけるようになってきた。武器でも非常に強い攻撃力を誇る、貴重な剣が手に入ったではないか。うん？　その銘は呪いの剣というのか、発見できた幸運を、素直には喜べない品であるな。

12F



ボスとの戦闘があり、隠し部屋のボスもいる12階は敵が強め。決戦のためにここで装備を整えてください。ここでメテオの魔法を手に入れることができる。

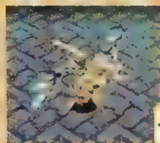
モンスター数	7	おすすめレベル	48
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	かぼちゃ

モンスター生態図鑑

1発のダメージが大きい敵が多い

この階の敵で注意すべきなのがペンギンとクロウベア。ペンギンは腕を回しながら突進してくるが、ヒット数が多く連続してくらうのは危険。クロウベアは攻撃が大振りだが攻撃力が高めでHPも高い。ほぼ同能力のガーゴイルも注意した方がいい。

ガーゴイル

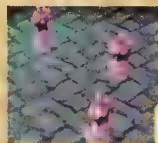


普

HP	200	経験値	400
攻撃力	91	防御力	90
魔攻撃	0	魔防御	40
無効魔法	アルテマ、ホーリー		

リーチが短いので攻撃を受けることは少ないが、高い攻撃力は侮れない。ダメージ系魔法が効くので、遠距離戦で倒すのがベストだ。

デスファンガス



普

HP	250	経験値	150
攻撃力	71	防御力	13
魔攻撃	0	魔防御	11
無効魔法	―		

大量に出てくる小型モンスターは防御力が低い。回転系の必殺技で一掃したり、広範囲魔法で倒すことができる。

クロウベア



普

HP	450	経験値	480
攻撃力	90	防御力	15
魔攻撃	0	魔防御	12
無効魔法	アルテマ		

攻撃が大振りで、攻撃を見てからガードすることもできるクロウベアは、他の敵と出てきた時に注意が必要。単体の時は遠距離戦でOK。

アンガーエイプ



弱

HP	350	経験値	441
攻撃力	89	防御力	15
魔攻撃	0	魔防御	12
無効魔法	―		

この階は他の敵が強いのでどうしても見劣りしてしまう。魔法石がもったいないので、通常攻撃だけで倒すことを心がけよう。

ペンギン



強

HP	480	経験値	300
攻撃力	81	防御力	7
魔攻撃	0	魔防御	13
無効魔法	ブリザド、フリーズ		

ペンギンの多段攻撃は脅威。いきなり攻撃をしてくることが多いので、他の敵と戦っている時も目を離さないように。

要注意グループ

クロウベア＋ペンギン　2種類の敵の同時攻撃に注意

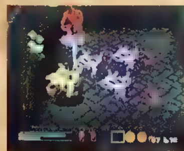
このグループと戦う時は両方の敵の行動をよく見ながら戦うこと。どちらも攻撃を1発受けると瀕死になるので、超魔法ブリザドでかためてから通常攻撃で戦うのがいい。




▲ヘンキンとクロウヘアのはさみ打ちたけはくらいたくない。

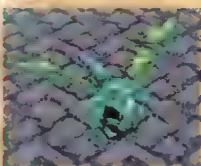
アンガーエイプ＋デスファンガス　広範囲魔法で一気に片付ける

このグループの強い点は、素早いデスファンガスと攻撃力が高いアンガーエイプの連係攻撃。だが、両方ともすべての魔法が効くので広範囲魔法で一気に倒すように。




▲ガートアタックのあとのトラインは思ったより効果的だ。

ハイファミリア　倒し方はガーゴイルとほぼ同じ



HP	300
経験値	500
攻撃力	100
防御力	10
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

同階に出てくるガーゴイルのパワーアップ版。そのため、倒し方も同じだ。遠距離戦だと苦労せずに倒すことができる。



▲シャンフ攻撃なら1発で倒すことも期待できる。

ボス　エンシェントレックス

[illegible]



HP	[illegible]
経験値	[illegible]
攻撃力	[illegible]
防御力	[illegible]
魔攻撃	[illegible]
魔防御	[illegible]
無効魔法	[illegible]



発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アイスクリーム	0.91	すいか	0.91	リンクメイル	0.3	金42	0.61		
いちご	3.35	スクエアシールド	1.22	金13	0.3	金43	0.3		
エクスポーション	1.83	ダンジョン草	5.79	金23	2.74	金45	0.61		
かぼちゃ	4.87	つるはし	0.3	金24	1.83	金46	0.3		
くまの左手	1.52	トゥートゥー肉	1.22	金28	0.3	金47	0.3		
くま肉	0.91	ドラグーンランス	0.61	金29	0.3	金48	0.61		
クレセントアックス	0.61	ドラゴンミート	4.26	金30	0.61	金49	0.3		
ケトルハット	1.22	呪いの剣	0.91	金31	0.61	金57	0.3		
魚の目玉	0.3	ハイポーション	12.2	金32	6.7	金60	0.3		
しいたけ	0.61	爆弾	5.48	金33	0.61	金80	0.3		
シルバーアーマー	0.91	バスターソード	0.91	金34	0.61	金100	0.3		
シルバースピア	0.3	バナナ	1.83	金36	0.3				
シルバーソード	0.61	ヒール	3.04	金37	0.3				
シルバーナックル	0.3	プロフェッサー	0.61	金38	0.91				
シルバーヘルム	0.61	ペンギンの肉	1.22	金39	0.91				
シルバーロッド	1.22	ポーション	10.06	金40	0.61				
		紫キノコ	1.52	金41	0.61				

❖やはりこの辺りまで降りてくると、ただのポーションやハイポーションでは心もとないのは確かである。その点、エクスポーションが徐々に出始めたことは非常に喜ばしい　弱めの敵を倒し、多く手にしたいものだ

13F



村への階段の出口がある13階。村に出るためにはボスのクラーケンを倒さなければいけない。脱出もできるがあとのことを考えると倒した方がよい。

モンスター数	8	おすすめレベル	50
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	―	妖精の部屋	○
アイテム置き場	エクスホーション×2	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

バランスが取れた敵たち。油断禁物

HPが高いレッサードラゴン、素早い小型モンスター、安定した強さを持った人型モンスターと、全体的なバランスが取れている。人型のウォーロードは、HP、防御力ともにこのフロアの中ではトップクラス。ただしこの階は全体的に魔法が効きやすいので、魔法と通常攻撃を両方使って戦うといい。

フュージョン

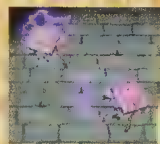


普

HP	180	経験値	231
攻撃力	75	防御力	20
魔攻撃	0	魔防御	12
無効魔法	ブリザド、フリーズ		

小型モンスターにしてはHPが高め。そして、通常魔法のブリザドと、通常、超魔法のフリーズが効かない。回転系の必殺技で倒そう。

アンブレラ



普

HP	160	経験値	245
攻撃力	71	防御力	10
魔攻撃	114	魔防御	12
無効魔法	クエイク		

同階に出てくるフュージョンと行動パターンが同じだが、能力値が全体的に低くなっている。ただしこちらの方が経験値が高い。

レッサードラゴン

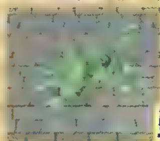


強

HP	562	経験値	852
攻撃力	98	防御力	30
魔攻撃	0	魔防御	14
無効魔法	ブリザド、アルテマ		

HPが高いので持久戦になるのは確実。ただ、攻撃のリーチが短いので、槍などのリーチが長い武器で遠距離から攻撃するといい。

サーベルティース



弱

HP	461	経験値	764
攻撃力	102	防御力	28
魔攻撃	0	魔防御	13
無効魔法	―		

ちょこまかと動きまわって攻撃を当てにくい。近寄ってくるまで待ってから通常攻撃でラッシュをかけ、逃げられる前に倒すように。

ウォーロード



強

HP	450	経験値	797
攻撃力	100	防御力	70
魔攻撃	0	魔防御	13
無効魔法	―		

攻撃力HPともに、このフロアで出てくる敵の中ではトップクラス。防御力も高いので持久戦になる。攻撃をガードしたあとに反撃を。

隠し部屋ボス スペクター

単体で出てくるので、通常攻撃でもよい



- HP……………………… 300
- 経験値……………………… 500
- 攻撃力……………………… 50
- 防御力……………………… 196
- 魔攻撃……………………… –
- 魔防御……………………… –
- 無効魔法……………………… –

隠し部屋のボスのスペクターは、今まで出てきたゴースト系の敵と同様防御力が高い。戦う時は魔法に頼ることになるが、単体で出てくるので通常攻撃で戦ってもいいだろう。

隠し部屋ボス ラビリンスガーディアン

1発のダメージが大きいので慎重に



- HP……………………… 500
- 経験値……………………… 100
- 攻撃力……………………… 10
- 防御力……………………… 500
- 魔攻撃……………………… –
- 魔防御……………………… –
- 無効魔法……………………… –

ここで初登場となるミノタウロス系は、攻撃力が高く攻撃範囲が広い。戦う時は、攻撃をガードしたあとに反撃という形になるだろう。



▲この攻撃をガードしたあとにラッシュに持ちこむ。

ボス クラーケン

ガードしてから攻撃をしかけよう



- HP……………………… [illegible]
- 経験値……………………… [illegible]
- 攻撃力……………………… [illegible]
- 防御力……………………… [illegible]
- 魔攻撃……………………… [illegible]
- 魔防御……………………… [illegible]
- 無効魔法……… [illegible]









[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率						
赤キノコ	1.17	白ワイン	0.5	ほうれん草	1.33	金37	0.17
ウィザードロッド	0.67	タイガーファング	0.67	ポーション	3.01	金38	0.17
エクスポーション	3.84	たまねぎ	4.51	ホーリーランス	1.17	金39	0.83
カラスの斧	0.5	ダンジョン草	3.84	マッシュルーム	1.84	金40	0.17
巨人の斧	0.17	チェインメイル	0.67	マツタケ	1	金41	0.17
クラディウス	0.67	ドラゴンクロー	0.67	マンプクアーマー	0.17	金42	0.34
賢者の兜	0.17	ドラゴンミート	7.86	村正	0.5	金43	0.17
ゴールデンアーマー	1.5	とら肉	3.51	魔法石100	0.34	金44	0.17
ゴールデンアックス	2.17	肉	3.01	金23	0.17	金45	0.34
ゴールデンシールド	1.84	日本酒	2.17	金24	5.51	金46	0.17
ゴールデンスピア	1.17	ハイポーション	5.18	金25	0.17	金47	0.17
ゴールデンソード	1.17	爆弾	8.19	金27	0.17	金48	0.17
ゴールデンナックル	0.83	ハラヘコアーマー	0.17	金30	0.67	金49	0.17
ゴールデンヘルム	3.34	パルチザン	0.5	金31	0.34	金50	0.17
ゴールデンロッド	2	ピンクゼリー	1.17	金32	0.34		
コントラクション	0.34	プリズムロッド	0.17	金35	11.54		
		ブルーゼリー	3.68	金36	0.34		

※:貴重な防具としてマンプクアーマーやハラヘコアーマーが手に入った。この際これらのシリーズが使えるかどうかはいいとして、ワンセット揃えてみるのも面白い気がしてきた。いずれ機会があったら探してみるか。

14F



村への出口が近いので、危険だと思ったら迷わず村へ戻り、ポーションや食べ物を補充すべき。ボスがいないので、気軽に進んでいける。

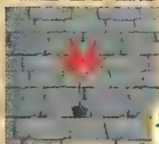
モンスター数	5	おすすめレベル	53
ボス	―	隠し部屋ボス	―
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

全体的にダメージ魔法が効きやすい

この階にはこれといった強敵はいない。ダメージ魔法が効きやすい敵が多いので、魔法を多用してもいいだろう。強いというべき敵はラミアぐらいだ。ラミアは、6Fでボスとして出てきたナーガラージャが強くなった敵で、倒し方も同じ。スピードの速い突進攻撃には注意したい。

バーニングアレンジ



普

HP……220　経験値……297
攻撃力……80　防御力……13
魔攻撃……0　魔防御……13
無効魔法……―

行動パターンは今までに出現したきのこ系と同じ。魔法が効くので、サンダー等の広範囲魔法でまとめて数体倒してしまうのがよい。

ゴートヘッド



普

HP……10　経験値……342
攻撃力……79　防御力……280
魔攻撃……123　魔防御……7
無効魔法……クエイク

この形の敵には魔法攻撃で戦う。ただし宙に浮いているため、クエイクの魔法だけは効かない。やはりサンダーやトラインがいい。

スクリーミングターキー

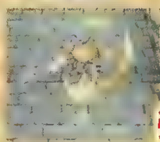


普

HP……390　経験値……787
攻撃力……103　防御力……50
魔攻撃……0　魔防御……15
無効魔法……ファイア、フレア、ブリザド、フリーズ、アルテマ

接近戦でラッシュをかければ楽に倒すことができる。無効果魔法が多いので、魔法は使わないようにしたい。

ラミア



強

HP……550　経験値……1042
攻撃力……111　防御力……30
魔攻撃……0　魔防御……30
無効魔法……アルテマ、ホーリー、クエイク

前述した通り、突進攻撃には充分注意するように。ダメージ系魔法も効きやすいので、魔法で戦うというのもひとつの手だ。

クリューランティス



強

HP……412　経験値……1074
攻撃力……132　防御力……20
魔攻撃……0　魔防御……15
無効魔法……―

この敵の強いところは、攻撃力の高さ。人型モンスターなのでコンビネーション攻撃を使ってくる。このコンビネーションには注意すべきだ。

要注意グループ

ゴートヘッド＋バーニングアレンジ　広範囲に効く魔法で全体攻撃を

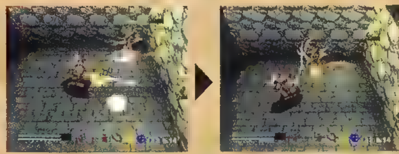
小型モンスター2種類のグループに囲まれると、きつい展開になってしまう。囲まれる前に吹き飛ばして、魔法で攻撃したい。



▲ガードアタックで間合いを離したらトラインだ。

スクリーミングターキー＋ラミア　かためておいて各個撃破を狙う

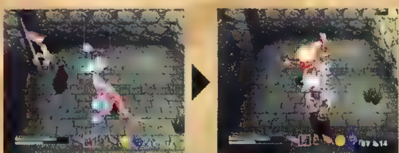
両方の敵と戦うのは無謀なので、ガードアタックから超魔法のブリザドやフリーズで動きを封じて、一体ずつ倒すように。



▲ブリザドでかためてから通常攻撃で倒せば楽だ。

ゴートヘッド＋スクリーミングターキー　スクリーミングターキーを必ずあとで倒すように

ダメージ魔法が効きにくいスクリーミングターキーを後回しにして、先にゴートヘッドを魔法で倒すのが賢い方法。



▲両方とも魔法に巻きこめば通常攻撃ですぐに倒せる。

ラミア＋クリューランティス　攻撃力が高いグループはブリザドでかためる

このグループはどちらも攻撃力が高く、ラッシュをかけられるとつらい。超魔法のブリザドでかためてから戦う方がいい。



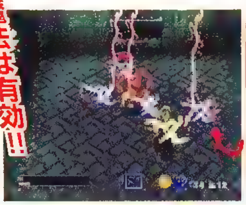
▲ブリザドでかためても油断しないで背後から攻撃。

クレア'S ノーツ



無敵状態の敵に効く技

シャッターのワナでモンスターが出現する時の点滅が無敵というのは、私もすでに知っています。しかし、この点滅状態時に効く技があることが判明したのでここに報告します。その技とは、ガードアタックと魔法の2種類。ガードアタックを使えば、敵がダウンしている頃には点滅が終っています。こうすれば無敵中の敵に攻撃を受けることが少なくなるでしょう。同じく魔法も、敵がダメージから回復する頃には点滅が終わっているので、安心して戦うことができます。



魔法は有効!!

落雷と一緒に出てきた敵も魔法をくらっている。使わない手はない。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率	しいたけ	2.09	ワニ肉	0.21	金４５	0.42		
赤ワイン	4.61	すいか	4.61	魔法石５	9.01	金４６	0.84		
いちご	6.7	ダンジョン草	7.75	魔法石５０	1.47	金４７	0.21		
ウィザートロッド	0.63	トゥードゥー肉	3.56	金２６	7.12	金４９	0.42		
エクスポーション	0.21	ドラゴンクロー	0.21	金２７	0.21	金５０	0.21		
ガラスの杖	0.21	ドラゴンミート	3.35	金３２	0.21	金５１	0.42		
カラスの斧	0.21	トリュフ	2.72	金３４	0.21	金５２	0.63		
クフティウス	0.63	肉	5.03	金３５	0.84	金５３	0.21		
コーヒー	0.21	ハイポーション	2.51	金３６	0.84	金５４	0.63		
ゴールデンアーマー	0.21	爆弾	3.35	金３７	6.5	金１００	1.47		
ゴールデンアックス	1.88	バナナ	4.4	金３８	0.63				
ゴールデンシールド	0.63	ハラペコアーマー	0.42	金３９	0.84				
ゴールデンスピア	1.47	ポーション	0.63	金４０	0.21				
ゴールデンソード	0.84	ホーリーランス	0.21	金４１	0.21				
ゴールデンナックル	0.42	ホネ	1.05	金４２	0.63				
ゴールデンヘルム	1.26	マンプクアーマー	0.42	金４３	0.84				
ゴールデンロッド	0.84	モア肉	1.05	金４４	0.21				

※発見したアイテムの種類自体は13Fとほぼ同じ内容だが、回復系アイテムの入手率がかなり低いのが気になる。ポーション類の残数に不安がある時は、上下の階で戦うとよさそうだ。村に帰ることも検討しておきたい。

15F



しばらくボスが出てこない。ここは通り道と考えていいだろう。ただし、敵が強すぎると感じるなら、レベルを上げておきたいところだ。

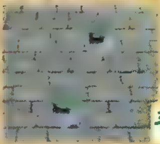
モンスター数	6	おすすめレベル	55
ボス	―	隠し部屋ボス	○
祭壇	―	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

接近戦は危険 魔法中心で

クロウマン、リーピングリザード以外の3種類に接近戦を挑むのは危険なので、この階は魔法メインで戦った方がいい。要注意のモンスターはキラーペンギンとファントム。攻撃のヒット数が多く、攻撃を受けると、瀕死の状態になってしまうことが多いからである。

インフレクトソース

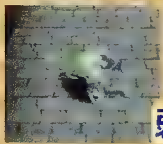


普

HP	190	経験値	410
攻撃力	101	防御力	50
魔攻撃	0	魔防御	14
無効魔法	―		

特にこれといって強いところもない小型モンスター。ただ、大量に出てくることが多いので広範囲魔法で一気に倒してしまいたい。

クロウマン

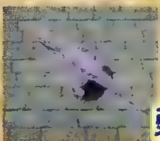


弱

HP	210	経験値	1211
攻撃力	111	防御力	80
魔攻撃	0	魔防御	15
無効魔法	―		

攻撃が大振りなので見てからガードが可能。また、クロウマンはドラゴンウィングを落としやすい。なるべく倒すように。

リーピングリザード



弱

HP	421	経験値	1150
攻撃力	98	防御力	40
魔攻撃	0	魔防御	15
無効魔法	―		

飛び抜けた能力もなく、平均的な能力なので恐れることはない。攻撃も単発でダメージが低い。グループで出てきた時は先に倒すこと。

キラーペンギン



強

HP	400	経験値	780
攻撃力	50	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	16
無効魔法	ブリザド、フリーズ		

ペンギン系は攻撃を1発くらうと多段ダメージを受けるので痛い。遠くからのジャンプ攻撃や、魔法で攻撃して倒していこう。

ファントム



強

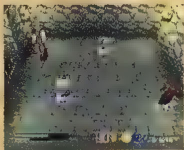
HP	284	経験値	1243
攻撃力	130	防御力	196
魔攻撃	130	魔防御	16
無効魔法	クエイク、アルテマ		

HPは低いが攻撃力と防御力が高く、やっかいな敵。ダメージ系魔法を使って遠距離から安全に倒すのがいいだろう。

要注意グループ

キラーペンギン＋クロウマン　キラーペンギンはいつも要チェック

キラーペンギンとクロウマンの連係攻撃には充分注意したい。超魔法のブリザド＋通常攻撃が最も安全に倒せるようだ。

▲連係をくらうと目も当てられない。ブリザドを使いたい。

インフレクトソース＋ファントム　小型モンスターは先に倒そう

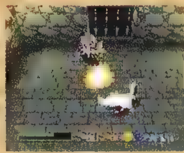
ファントムは倒すのに時間がかかってしまうので、インフレクトソースを魔法で先に倒したい。ファントムを巻きこむのが理想的。




▲ファントムはインフレクトソースと一緒に巻きこむべし。

キラーペンギン＋インフレクトソース　多段攻撃中に攻撃をくらうな

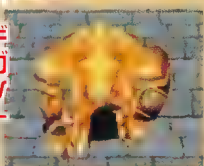
脅威なのはインフレクトソースに囲まれた時のキラーペンギンの攻撃。対処法はやはり魔法で小型モンスターを先に倒すこと。




▲インフレクトソースを倒す時の魔法にキラーペンギンも巻きこんだら、ダウン攻撃ですぐに倒せる。

3Fで出てきたサイクロプスと行動が同じ

ボス　ギガント



HP……3000
経験値……5000
攻撃力……100
防御力……100
魔攻撃……—
魔防御……—
無効魔法……—

ギガントは、3Fで出てきたサイクロプスと行動パターンが同じ。攻撃をガードしたあとの反撃だけで倒せる。ただしこれは、攻撃が早いダガーやショートソード系の武器だけなので注意。他には魔法を使った倒し方がある。おすすめの魔法は超魔法ブリザドを使ったもの。セオリーどおりかためてからのジャンプ攻撃がよいだろう。



◀ブリザドでかためたあとは…



▶ジャンプ攻撃数発で倒せる。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アイスクリーム	1.55	日本酒	0.22	ホネ	0.66	金３７	0.88		
赤キノコ	5.54	にんにく	1.99	マンイーター	0.22	金３９	0.88		
アダマンアーマー	0.22	呪いの槍	0.22	緑キノコ	1.55	金４０	10.64		
イージスの盾	1.11	ハイポーション	8.2	陸奥守	0.44	金４１	0.22		
オーロラロッド	0.22	爆弾	5.54	ロンギヌス	0.44	金４２	0.66		
おさかな	2.44	プラチナアーマー	0.44	ワニ肉	2.88	金４３	0.22		
かぼちゃ	1.99	プラチナアックス	0.22	魔法石５	0.22	金４５	0.22		
クロスヘルメット	0.22	プラチナシールド	0.88	魔法石１０	16.63	金４６	0.66		
コットハンド	0.44	プラチナスピア	0.66	魔法石４０	0.22	金４７	0.22		
しいたけ	0.88	プラチナソード	0.44	魔法石４３	0.22	金４８	0.22		
白ワイン	4.43	プラチナナックル	0.88	魔法石４８	0.22	金４９	0.22		
タンション草	0.64	プラチナロッド	0.44	金２４	0.22	金５０	0.44		
トカゲのしっぽ	2.66	フラットソード	0.44	金２８	3.32	金５２	0.44		
トマトジュース	0.22	フランシスカ	0.66	金３０	0.22	金５３	0.44		
ドラゴンミート	0.22	プリンセスナジーム	0.44	金３１	0.22	金５４	0.44		
肉	0.22	ペンギン肉	0.66	金３５	0.88	金５５	0.22		
		ポーション	0.88	金３６	0.88	金５７	1.33		

※イージスの盾、ロンギヌス、伝説に歌われた品々を手にできるとはこの上ない幸運だ。そしてそれらは強力の一言に尽きるではないか。プラチナ系のアイテムも出始めたことだし、装備を整えて更なる深みを目指そうか。

16F



ここまでくるとほとんどの敵に無効魔法がある。使用する魔法は慎重に選びたい。おすすめの魔法はやはり、通常魔法サンダー、超魔法ブリザドのコンビ

モンスター数	6	おすすめレベル	60
ボス	—	隠し部屋ボス	○
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	フレア	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

反撃してくるトロルには要注意

この階で出てくる敵で一番注意すべきなのが、攻撃を当てても反撃してくるトロル。他の敵と出てきた時が厄介なので、なるべく最初に倒すようにしたい。また、ソウルトラップは無効果魔法が多く、スライムセル等の大量に出てくる敵と一緒に出てきた時は注意したい。

スライムセル

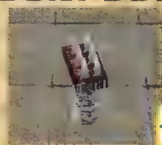


強

HP……350　経験値……609
攻撃力……130　防御力……10
魔攻撃……0　魔防御……15
無効魔法……ブリザド、フリーズ

氷系魔法が無効のスライム。だが、超魔法のブリザドでかためることはでき、通常攻撃で倒せる。大量に出てきた時はサンダーを使うといい。

ソウルトラップ

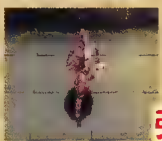


普

HP……200　経験値……565
攻撃力……124　防御力……20
魔攻撃……0　魔防御……15
無効魔法……ファイア、フレア、ブリザド、フリーズ、サンダー、トライン、ホーリー、メテオ

無効果魔法が多いが、攻撃力が低いので力押しで倒せる。大量に出てきた時は超魔法のブリザドでかためて、1体ずつ倒すように。

イモータル



強

HP……840　経験値……1282
攻撃力……172　防御力……0
魔攻撃……130　魔防御……17
無効魔法……ファイア、フレア

以前出てきたグールが強くなったイモータル。グールと違うのはファイアを使ってくる点。だが使用確率が低いので恐れることはない。

ウィングデビル



普

HP……400　経験値……1380
攻撃力……159　防御力……50
魔攻撃……0　魔防御……50
無効魔法……アルテマ、ホーリー

特にこれといって強いところもない平均的な敵。通常攻撃でラッシュをかければ倒せる。グループで出てきたら最後に倒すように。

トロル



強

HP……370　経験値……1880
攻撃力……163　防御力……20
魔攻撃……0　魔防御……50
無効魔法……アルテマ、ホーリー、クエイク

攻撃を当ててものけぞらずに反撃してくるので、2体以上で出てきた時にはさみ打ちされると危険。フリーズでかためて1対1の状況にしたい。

要注意グループ

ソウルトラップ＋スライムセル　超魔法のブリザドがかなり有効

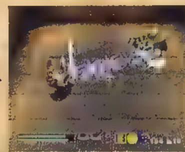
両方とも無効果魔法の欄にブリザドが入っているが、超魔法のブリザドは効くのでブリザドでかためて通常攻撃で倒す。シャッターを踏んでしまったら新しく出てきた敵を優先して倒すこと。




▲この2匹には魔法が効きにくいので通常攻撃がいい。

トロル＋イモータル　トロルの反撃にはフリーズで対処

このグループで注意する点は、イモータル狙いの攻撃がトロルにいってイモータルに反撃を受けてしまうこと。そのためには、フリーズなどでどちらかをかためてから戦った方がよい。

▲トロルの反撃は怖いが、かためてしまえば問題ない。

隠し部屋ボス オドベア

たいして強い敵ではないのでラッシュで瞬殺



HP	740
経験値	1510
攻撃力	220
防御力	10
魔攻撃	―
魔防御	―
無効魔法	―

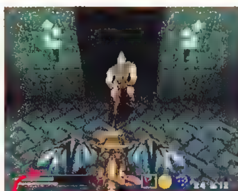
隠し部屋のボスのオドベアは、攻撃が大振りなので見切りやすい。だが、1発のダメージが大きいので素早さが低いとのけぞりが大きくなってしまう。確実にガードして反撃していきたい。

クレア'S ノーツ

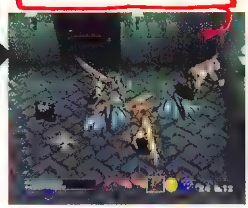
シャッターを作動させない方法



シャッターのワナは大半が部屋の中心付近にあります。シャッターを踏みたくない時は、部屋の入口付近で戦うとシャッターを出現させずにすみます。部屋の入口で戦うことは他にも色々と有利な点があります。たとえば、超魔法のメテオがまず当たらないということ。これは他の魔法にもいえます。通常魔法のトラインがいい例です。また、敵と密着しにくい、危険だと感じたらすぐに他の部屋に逃げこめるという有利な点もあります。



部屋に入った時に、シャッターを踏みたくない場合は…



部屋の中央へ行かずに端を通って逃げるか戦うかするのが有効みたいですよ。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アイスクリーム	1.55	ハイポーション	8.2	呪いの槍	0.22	金37	0.88		
赤キノコ	5.54	プラチナアーマー	0.44	肉	0.22	金39	0.88		
アダマンアーマー	0.22	プラチナアックス	0.22	日本酒	0.22	金40	10.64		
イーシスの盾	1.11	プラチナシールド	0.88	爆弾	5.54	金41	0.22		
オーロラロッド	0.22	プラチナスピア	0.66	陸奥守	0.44	金42	0.66		
おさかな	2.44	プラチナソード	0.44	緑キノコ	1.55	金43	0.22		
かぼちゃ	1.99	プラチナナックル	0.88	魔法石05	0.22	金45	0.22		
クロスヘルメット	0.22	プラチナロッド	0.44	魔法石10	16.63	金46	0.66		
ゴッドハンド	0.44	フラットソード	0.44	魔法石40	0.22	金47	0.22		
しいたけ	0.88	フランシスカ	0.66	魔法石43	0.22	金48	0.22		
白ワイン	4.43	プリンセスナシーム	0.44	魔法石48	0.22	金49	0.22		
タンジョン草	0.64	ペンギン肉	0.66	金24	0.22	金50	0.44		
トカゲのしっぽ	2.66	ポーション	0.88	金28	3.32	金52	0.44		
トマトジュース	0.22	ホネ	0.66	金30	0.22	金53	0.44		
ドラゴンミート	0.22	マンイーター	0.22	金31	0.22	金54	0.44		
にんにく	1.99	ロンギヌス	0.44	金35	0.88	金55	0.22		
		ワニ肉	2.88	金36	0.88	金57	1.33		

※発見が困難だったがようやく手に入った。陸奥守、素晴らしい切れ味だ、これなら強敵のモンスターにも遅れをとることもないであろう。あとはこれも難しいが、クレア用にオーロラロッドを発見したいところだ。

17F



ダンジョンもいよいよ終盤。その分敵が強くなってきてレベルが低いと苦労する。経験値が高い敵を狙うように。

モンスター数	6	おすすめレベル	69
ボス	―	隠し部屋ボス	○
祭壇	―	妖精の部屋	○
アイテム置き場	アルテマ	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

マーフォークのフリーズに注意

この階で出てくるマーフォークは、フリーズを使ってくる敵。フリーズはかなり強力だ。これを受けたあとは、ほぼ確実に通常攻撃もくらってしまうからだ。そのため、マーフォークを見たらまず最初に倒そう。この階の敵は、幸いにもタイガーレックス以外は魔法が効きやすい。

ブラッドサック



普

HP……200 経験値……420
攻撃力……126 防御力……10
魔攻撃……0 魔防御……16
無効魔法……クエイク

コウモリ系最強の敵。だが、防御力が低いので、ザンダーや回転系の必殺技で一掃することができる。特に恐れる敵ではない。

カーズインファント



弱

HP……120 経験値……420
攻撃力……137 防御力……9
魔攻撃……0 魔防御……16
無効魔法……クエイク

HPが低く、通常攻撃し、2発程度で倒すことができるこの階最弱の敵。ただ、ドラゴンウィングを落としやすいので倒しておきたい。

マーフォーク



普

HP……520 経験値……1464
攻撃力……170 防御力……15
魔攻撃……50 魔防御……18
無効魔法……ブリザド、フリーズ

前述したとおり、この敵が使うフリーズに注意。だが怖いのはフリーズだけなので、通常攻撃で早めにラッシュをかけて倒すこと。

タイガーレックス



普

HP……890 経験値……1853
攻撃力……191 防御力……10
魔攻撃……0 魔防御……18
無効魔法……ファイア、ブリザド、サンダー、フレア、フリーズ、ドライン、ホーリー、メテオ、アルテマ

無効果魔法が多いので魔法で戦うのは不利。コンビネーションでラッシュをかければ倒せるが、敵の2ヒット攻撃が怖い。気をつけて戦いたい。

ファフニール



普

HP……100 経験値……2230
攻撃力……151 防御力……200
魔攻撃……0 魔防御……18
無効魔法……アルテマ、サンダー

攻撃力は並。だが、経験値が高いので、見つけたらレベル上げのためにぜひ倒しておきたい。防御力が高いので持久戦になる。

要注意グループ

ブラッドサック＋マーフォーク　フリーズ後のラッシュが危険

マーフォークのフリーズを受けてしまうと、瞬時にブラッドサックに囲まれて集中攻撃をされてしまう。早めにガードアタックで敵を散らせば倒せる。




▲フリーズでかたまってしまうと苦しい。逆にかためること。

タイガーレックス＋カーズインファント　小型モンスターから先に倒す

カーズインファントと戦っている時にタイガーレックスの攻撃を受けるのが苦しいところ。カーズインファントをサンダー等で先に倒せば楽になる。




▲カーズインファントを倒してしまえば展開が楽になる。

隠し部屋ボス

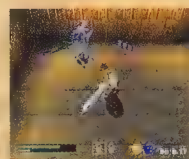
攻撃をあまりしてこないのでほとんど怖くない

コカトリス



HP	2000
経験値	3000
攻撃力	120
防御力	10
魔攻撃	—
魔防御	—
無効魔法	—

コカトリスはあまり攻撃してこないので、近寄って通常攻撃でラッシュをかけて瞬殺できる。恐れる敵ではない。



▲部屋の端に追いこんでラッシュをかければ楽。

クレア'S ノーツ

シャッターが閉まったら…

シャッターが閉まった時は、まず弱い敵から先に倒していくことが大事です。強い敵と戦っている最中に敵が出てくると、処理が追いつかなくなってくるからです。また、シャッターが閉まっている時は小型モンスターほど追加で出てきやすいので、小型モンスターに集中して戦うようにすれば対処しやすいのです。超魔法のブリザドやフリーズで強い敵を足止めしておくというのも手ですね。



シャッターが閉まったら、落ち着いて弱い敵から倒していきましょう

ガードアタックで切り抜けろ!!



発見されたアイテム

アイテム名	出現率						
天のむらくも	1	ダイヤモンドロッド	1	マッシュルーム	2.67	金49	0.33
ヴァイキングヘルム	0.67	タンジョン草	7.02	緑キノコ	3.18	金50	0.17
エクスポーション	6.02	ドラゴンシールド	0.5	モア肉	2.01	金53	0.5
おさかな	2.51	ドラゴンミート	6.69	もぐもぐ肉	1.67	金54	0.17
ガラスの剣	0.17	肉	2.17	ラグナロクソード	0.5	金55	0.17
グリーンゼリー	3.01	日本酒	2.17	ワニ肉	1.34	金56	0.17
佐助の刀	0.17	にんにく	2.01	勇者の兜	0.17	金57	0.33
すいか	1.84	呪いのクローブ	0.17	勇者の剣	0.33	金58	0.33
スライムゼリー	0.17	ハイポーション	2.01	竜騎士の鎧	0.5	金59	0.33
ダイヤモンドアーマー	0.83	爆弾	5.01	魔法石51	0.17	金61	0.17
ダイヤモンドアックス	1.84	ビール	1.5	魔法石61	0.17	金63	0.17
ダイヤモンドシールド	0.83	ピンクゼリー	1.5	金39	0.17	金150	0.17
ダイヤモンドスピア	1.5	ファルクス	0.67	金43	0.5		
ダイヤモンドソード	1.17	フェアリーテイル	0.67	金44	0.5		
ダイヤモンドナックル	1.84	プレートアーマー	1	金45	7.02		
ダイヤモンドヘルム	0.83	プレミアムハート	0.83	金46	0.17		
		ポーション	0.15	金48	0.5		

※驚くほど貴重な日本刀を手に入れた。その名称は佐助の刀、なんという高威力か。おそらく佐助なる人物の持ち物だったのであろうが、手にする事ができて本当に私は運が良い。しかし、どこかで聞いた名だな。はて？

18F



このフロアには、このあとの19、20階の敵よりも強いモンスターが多い。ある程度アイテムを集めたら次の階に進んでしまってもいいだろう。

モンスター数	9	おすすめレベル	78
ボス	○	隠し部屋ボス	○
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	―	野菜貯蔵庫	―

モンスター生態図鑑

ボス並の強さを持つタロスに注意

このフロアで注意したい敵はタロス。ＨＰと攻撃力が高く、無効果魔法が多い。それに素早さが低いと、のけぞりがかなり大きくなってしまう。タロスと一緒に出てきやすいライカンスロープはトラインを使うが、タロスにはトラインが効かない。この場合、ブリザドを使うようにしたい。

サラマンダー

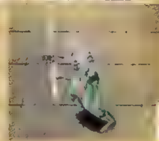


弱

HP	320	経験値	2222
攻撃力	100	防御力	60
魔攻撃	0	魔防御	17
無効魔法	―		

攻撃力が高いが、攻撃に当たることはほとんどないだろう。移動スピードが遅いので、リーチが長い武器で戦えば楽な相手だ。

ライカンスロープ



強

HP	440	経験値	1743
攻撃力	180	防御力	39
魔攻撃	80	魔防御	19
無効魔法	サンダー、トライン		

タロスと一緒に出てくるライカンスロープはバランスが取れていて強い。雷系の魔法は効かないが、ファイアやフレアだと倒しやすい。

エルダタイガー

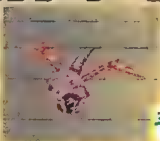


普

HP	431	経験値	1741
攻撃力	196	防御力	25
魔攻撃	0	魔防御	18
無効魔法	―		

エルダタイガーはこの階で最大の攻撃力を持つが、攻撃を頻繁にしてくることはない。グループで出てきた時は最後に倒してもよい。

レッサーデーモン



普

HP	543	経験値	2363
攻撃力	183	防御力	0
魔攻撃	0	魔防御	55
無効魔法	アルテマ、ホーリー		

防御力が低くて経験値が高いので、見つけたら必ず倒すように。これから先の展開が楽になるだろう。ダメージ魔法も効きやすい。

タロス



強

HP	640	経験値	1940
攻撃力	184	防御力	100
魔攻撃	0	魔防御	40
無効魔法	ファイア、フレア、ブリザド、フリーズ、サンダー、トライン、アルテマ、ホーリー		

このフロア最強の敵。楽な倒し方は、超魔法のブリザドでかためてからのジャンプ攻撃。ただしグループの時は最後に倒さないと危険だ。

隠し部屋

動きまわって攻撃を受けずに倒したい

マッドペンギン



HP……300
経験値……1000
攻撃力……140
防御力……15
魔攻撃……－
魔防御……－
無効魔法……－

この敵の攻撃はヒット数が多く、1回くらうとかなりのダメージになってしまう。背後から攻撃すれば楽だ。

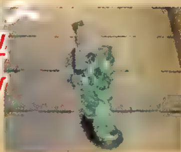


▲部屋に入ってすぐなら、背後から攻撃できる。

隠し部屋ボス

以前出てきたマッドゴーレムの強化版

ツインゴーレムG



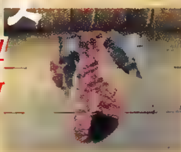
HP……3000
経験値……10000
攻撃力……100
防御力……10
魔攻撃……－
魔防御……－
無効魔法……－

ツインゴーレムGは絶対に単体で出てくる。超魔法ブリザドでかためてしまうと楽に倒せるが、超魔法のメテオを使ってくるので、入口付近で戦えばより安全だろう。

隠し部屋ボス

名前のとおり、ツインゴーレムと同能力

ツインゴーレムR



HP……3000
経験値……10000
攻撃力……100
防御力……10
魔攻撃……－
魔防御……－
無効魔法……－

同階の隠し部屋のボス、ツインゴーレムGと同じ能力を持つツインゴーレムR。倒し方も、もちろん同じ。超魔法ブリザドで楽に倒せる。連続技系必殺技を使うとより一層楽になる。

ボス [illegible]

ミノタウロス



HP……[illegible]
経験値……[illegible]
攻撃力……[illegible]
防御力……[illegible]
魔攻撃……[illegible]
魔防御……[illegible]
無効魔法……[illegible]





[illegible]

発見されたアイテム

アイテム名	出現率						
青キノコ	0.55	ダイヤモンドヘルム	0.37	ブルーセリー	3.13	金47	23.25
赤キノコ	2.03	ダイヤモンドロッド	0.92	プレートアーマー	0.92	金48	0.18
赤ワイン	2.77	たまねぎ	2.4	プレミアムハート	0.55	金49	0.55
天のむらくも	0.18	タンション草	6.83	ほうれん草	2.58	金50	0.18
いちご	1.48	トゥードゥー肉	2.77	ポーション	1.48	金51	0.37
ヴァイキングヘルム	0.37	トカゲのしっぽ	2.4	紫キノコ	5.72	金52	0.18
エクスポーション	2.21	トックフード	2.58	勇者の兜	0.18	金54	0.37
ガラスの鎧	0.37	ドラコンシールド	0.55	勇者の剣	0.37	金55	0.18
カラスの兜	0.37	とら肉	2.77	ラクナロクソード	0.92	金56	0.55
魚の目玉	2.03	日本酒	1.11	竜騎士の鎧	0.37	金57	0.55
ダイヤモンドアーマー	0.18	呪いのグローブ	0.18	魔法石37	0.18	金59	0.55
ダイヤモンドアックス	1.85	バーサクウェポン	0.55	魔法石48	0.18	金61	0.18
ダイヤモンドシールド	0.18	ハイポーション	3.13	魔法石49	0.18	金62	0.18
ダイヤモンドスピア	1.66	爆弾	2.58	魔法石50	0.74	金64	0.35
ダイヤモンドソード	1.48	ファルクス	1.11	魔法石58	0.18	金65	0.55
ダイヤモンドナックル	2.21	フェアリーテイル	0.18	金43	0.18	金300	0.35
		フォースイーター	0.74	金46	0.37		

※ダイヤモンド系の武器や防具、竜騎士の鎧や勇者の剣に兜。この辺りの階層には貴重で強力なアイテムが、なんと種類も豊富にあるのだろうか。どれもこれも捨てがたく、何を装備するべきか迷うというものだ。

19F



ここまできたら目標まであと少し。装備品にも修正値がたくさんついているだろう。ここまできて死ぬと脱出が大変なので、死なないように気をつけたい。

モンスター数	5	おすすめレベル	82
ボス	—	隠し部屋ボス	—
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

人型モンスターがいないので多少楽

このフロアはこれといった強敵がいない。ただ、ゼブラリプスと、エンペラーペンギンの攻撃は厳しいので、慎重に戦わないと大変なことになる。ここまでくると歩いて村まで帰るのは大変なので、絶対にドラゴンウィングは持っておこう。幸いにもこのフロアはドラゴンウィングが出やすい。

ヘルゲイター



弱

HP	400	経験値	1862
攻撃力	194	防御力	120
魔攻撃	0	魔防御	19
無効魔法	—		

動きが遅く、魔法が効きやすいので倒すのに苦労しないだろう。遠くからのジャンプ攻撃でも楽に倒すことができる。

エンペラーペンギン



強

HP	312	経験値	2000
攻撃力	153	防御力	100
魔攻撃	0	魔防御	20
無効魔法	ブリザド、フリーズ		

1回のダメージが大きいペンギン系は、遠くからの攻撃が安全。また、グループで出てきた時は先に倒すと展開が楽になる。

ハイリザード



弱

HP	640	経験値	2542
攻撃力	261	防御力	30
魔攻撃	0	魔防御	19
無効魔法	—		

動きが遅く、攻撃が大振りなので、逃げまわって背後から攻撃すれば無傷で倒すことができる。ただ攻撃力が高いので要注意。

バジリスク



普

HP	1100	経験値	2650
攻撃力	171	防御力	10
魔攻撃	0	魔防御	20
無効魔法	ファイア、フレア、ブリザド、フリーズ、アルテマ		

HPが高くて防御力が低いバジリスク。倒すのには時間がかかってしまうので、グループで出てきた時は最後にまわすといい。

ゼブラリプス



強

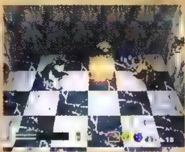
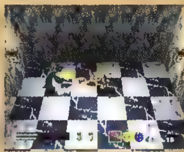
HP	670	経験値	2601
攻撃力	185	防御力	50
魔攻撃	0	魔防御	20
無効魔法	ファイア、ブリザド、サンダー、フレア、フリーズ、トライン、ホーリー、メテオ、アルテマ		

よく攻撃してくるので、攻撃をガードしてから反撃して倒すとダメージを受けずに倒せる。他の敵と出た時は優先して倒すといい。

要注意グループ

エンペラーペンギン＋ハイリザード　エンペラーペンギンに集中しすぎると痛い目に

エンペラーペンギンの攻撃をガードしている間に、背後からハイリザードの攻撃を受けると、両方の攻撃を受けてしまう。はさみ撃ちにあわないように壁を背にして戦うといいだろう。

▲壁を背にして戦えばはさみ打ちを受けない。

ヘルゲイター＋ゼブラリプス　ヘルゲイターは無視してゼブラリプスから倒す

ヘルゲイターは恐れるところがあまりないので、2ヒット攻撃が怖いゼブラリプスから倒すように戦うと比較的楽だ。超魔法のブリザドでかためるとさらに倒しやすい。もちろんジャンプ攻撃も有効。




▲ブリザドでかためてからジャンプ攻撃で速攻。

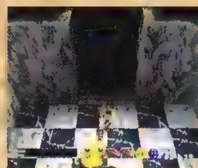
エンペラーペンギン＋ヘルゲイター　ヘルゲイターは後回しにして戦うこと

怖い攻撃はエンペラーペンギンの多段攻撃。ヘルゲイターは自分からあまり近寄ってこないので、このグループを見つけたらいきなりエンペラーペンギンに寄っていって、先制攻撃で倒すといい。

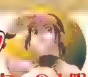


▲エンペラーペンギンを見たらすぐに攻撃。

▼そのあと落ち着いてヘルゲイターを料理。



クレアʼS ノーツ



シャッター時のモンスターの上限

シャッターのワナはスイッチを踏むと発動するのは知ってますよね。実は、このスイッチには秘密が隠されているんです。モンスターと戦っている時にこのスイッチが消えていることがありますが、これは、もうこれ以上敵が出てこないという目印になっているんです。

スイッチが消えたのを確認したら、強い敵を集中して倒していくと簡単に残りの敵に対処できるでしょう。

床の罠のマークをチェック



シャッターを踏んだ直後はスイッチがありますが、敵が一定数出ると消えます。



発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アイスクリーム	1.08	佐助の刀	0.22	勇者の鎧	0.22	金63	0.22		
アルテマウエポン	0.22	しいたけ	1.73	ワニ肉	6.28	金65	0.22		
いちご	2.38	白ワイン	3.03	魔法石50	0.22	金66	0.65		
インペリアルガード	0.22	すいか	2.16	魔法石55	0.22	金67	0.22		
エクスポーション	0.87	たまねぎ	10.61	魔法石69	0.22	金68	0.22		
オリハルコン	0.87	ダンジョン草	7.14	金47	0.22	金69	0.22		
クリスタルアーマー	1.51	ドゥートゥー肉	1.3	金49	0.22	金70	0.22		
クリスタルアックス	1.51	トカゲのしっぽ	1.08	金50	17.97	金77	0.22		
クリスタルシールド	2.16	肉	3.68	金51	0.43				
クリスタルスピア	0.65	ハイポーション	2.6	金52	0.43				
クリスタルソード	1.95	爆弾	5.41	金53	0.87				
クリスタルナックル	1.08	ビール	0.86	金54	0.43				
クリスタルヘルム	1.3	ペンギンの肉	1.08	金55	1.08				
クリスタルロッド	2.38	ポーション	1.95	金56	1.08				
佐助の鎧	0.43	ホネ	1.08	金58	0.65				
佐助の兜	0.65	正宗	0.43	金59	0.65				
		紫キノコ	2.81	金62	0.22				

※クリスタルで形作られた高性能の武器防具。クレアのための超物質剣オリハルコン。ハイポーションの出現率も高い。私の勘だが、探索の終わりは近い。この辺りでねばって、強力なアイテムの発見に力を入れてみよう。

20F



いよいよ次が最後のフロアとなる。レベルが充分高く、21階にいって最後の敵を倒せそうなら、ここのフロアは無視して進んでもいいだろう。

モンスター数	5	おすすめレベル	85
ボス	—	隠し部屋ボス	—
祭壇	○	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

モンスター生態図鑑

ノブルラミアとダークロードに注意

この階の敵は後半の敵にしては魔法が効きやすい。最後のフロアの手前なので、気楽に戦ってもいいだろう。ただ、ノブルラミアの素早い突進攻撃と、ダークロードの安定した強さはなかなかのもの。ここは慎重に、攻撃をガードしてからの反撃だけで戦って倒すといい。

パノプテースブレイン



HP	300	経験値	2120
攻撃力	210	防御力	100
魔攻撃	177	魔防御	21
無効魔法	アルテマ		

最強の小型モンスター。攻撃力が小型モンスターにしては高い。囲まれてしまうと一気に体力が減ってしまうので、囲まれる前にガードアタックを。

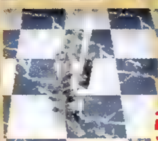
パノプテース



HP	300	経験値	700
攻撃力	150	防御力	0
魔攻撃	160	魔防御	19
無効魔法	—		

パノプテースブレインが弱くなった敵と考えていい。魔法が効きやすいので、サンダーやトラインで一気に倒してしまうのがいい。

ダークロード



HP	500	経験値	1975
攻撃力	210	防御力	100
魔攻撃	0	魔防御	20
無効魔法	—		

人型モンスターの中での能力値はトップクラス。アルテマが効くので、経験値が入らないがアルテマで倒してもいいだろう。

アリゲータ



HP	370	経験値	2431
攻撃力	210	防御力	100
魔攻撃	0	魔防御	20
無効魔法	—		

ダークロードと比べるとHPが低くなったモンスター。経験値が高いので、倒すなら苦労しないこちらの方が得だ。

ノブルラミア



HP	800	経験値	3154
攻撃力	180	防御力	100
魔攻撃	0	魔防御	50
無効魔法	アルテマ、ホーリー、クエイク		

ラミア系最強。経験値もHPもトップクラス。突進攻撃が強いので、ガードしてからの反撃で確実に倒していきたい。

要注意グループ

パノプテースブレイン＋パノプテース　ダメージ系魔法を使用すること

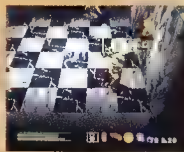
数が多いので広範囲に効く魔法が有効。超魔法のトラインやサンダーが最適と思われる。




▲ガードアタック→超魔法のトラインが有効。

ダークロード＋ノブルラミア　邪魔な敵はアルテマで消す

強敵であるダークロードは一撃必殺技のアルテマが効くので、アルテマで消し去ってからノブルラミアと戦うと楽に倒せる。




▲邪魔なダークロードはアルテマで消せる。

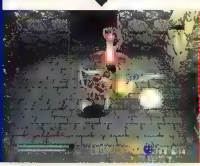
クレア'S ノーツ



爆弾のマル秘利用法

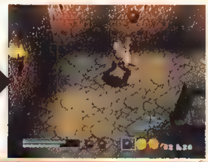
爆弾は、隠し部屋を出したり、ガードアタックと同じ効果が得られたりしますが、実はもうひとつ使い道があります。それは必殺技、超魔法のためモーションや、通常攻撃をキャンセルするという使い方です。敵がいないところで超魔法をためてしまった時に、ポシェットの中の爆弾を使えば、魔法石を無駄に消費しなくてすみます。敵をコンビネーションでかためている時に使うと威力を発揮します。

爆弾ののけぞり中に攻撃

爆弾ののけぞりはガードアタックより長くても、爆風自体が当てにくいんですよね。

通常攻撃をキャンセル

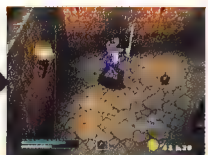
通常技キャンセルはボス戦で役に立ちます。

必殺技をキャンセル




必殺技キャンセルは横から攻撃されそうな時に。

超魔法をキャンセル

魔法石を無駄にしたくない時は便利なテクニックですよ。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率								
アルテマウエポン	0.42	佐助の鎧	0.28	ホネ	0.99	金５５	0.28		
インペリアルカート	0.56	佐助の兜	0.14	正宗	1.41	金５８	0.14		
エクスポーション	5.23	佐助の刀	0.28	紫キノコ	2.83	金５９	0.14		
オーガキラー	0.56	塩	0.85	ワニ肉	10.33	金６０	0.14		
おさかな	3.39	ダンジョン草	3.54	肉	3.96	金６１	0.28		
オリハルコン	0.28	トカゲのしっぽ	4.95	白ワイン	0.99	金６２	0.14		
貝	4.24	トリュフ	0.42	爆弾	1.84	金６３	0.56		
クリスタルアーマー	0.71	ハイポーション	3.82	緑キノコ	3.68	金６４	0.14		
クリスタルアックス	0.99	バナナ	0.42	勇者の鎧	0.56	金６６	0.14		
クリスタルシールド	1.56	パワーマトック	0.28	金３４	0.85	金６８	0.32		
クリスタルスピア	1.27	ビーナスゴスペル	0.14	金４７	0.14	金６９	0.14		
クリスタルソード	2.12	ビール	1.98	金４８	0.28	金７０	0.28		
クリスタルナックル	2.69	プリンセスガード	0.28	金４９	0.32	金７１	0.28		
クリスタルヘルム	0.56	ブルーゼリー	1.7	金５０	0.28	金７２	0.42		
クリスタルロッド	0.56	ブレスドアーマー	0.71	金５１	0.14	金７８	0.14		
魚の目玉	0.71	ほうれん草	1.41	金５２	17.82	金８１	0.14		
		ポーション	2.26	金５３	0.14	金８６	0.14		

※ここでも佐助どのの貴重な品を発見できた。これらの超強力な装備があれば、この先どんな相手がいようと恐れることはない。クレアの魔法攻撃用にも、プリンセスガードを見つけることができれば一安心だ。

21F



ついに最後のフロアに到達した。ここはボスが3体いて、ザコがまったくいない。妖精の部屋があるので回復してからボス戦に臨みたい!

モンスター数	3	おすすめレベル	90
ボス	○	隠し部屋ボス	—
祭壇	—	妖精の部屋	○
アイテム置き場	—	野菜貯蔵庫	—

ボス

背後攻撃はダメージが低いので正面から戦おう。

ガーディアンドラゴン



[illegible]

HP	[illegible]
経験値	[illegible]
攻撃力	[illegible]
防御力	[illegible]
魔攻撃	[illegible]
魔防御	[illegible]
無効魔法	[illegible]



[illegible]



[illegible]

アークドラゴン

ガーディアンドラゴンの強化版。実は怖くない!?

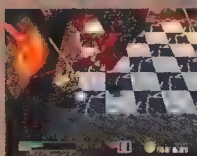


[illegible]

HP	[illegible]
経験値	[illegible]
攻撃力	[illegible]
防御力	[illegible]
魔攻撃	[illegible]
魔防御	[illegible]
無効魔法	[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



クレア'S ノーツ

ラストモンスター フェニックス!!

ホテルで休んでいたら急にいてもたってもいられなくなって、先生のあとを追いダンジョンに潜って最下層にたどり着いてみたところ、そこにはすでに息絶えた先生の姿がありました…。なぜアークの力が働かないのかは分かりませんが、おそらくここで戦った相手と相討ちになったのでしょう。私が先生の代わりに奥の部屋にいって考察をすることにしました。そして、奥の部屋には最後の敵と思われるフェニックスが…。

考察1 フェニックスの攻撃

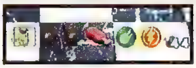
フェニックスの攻撃は、尻尾で叩いてくる攻撃しかなく、近くでガードしていればすべて防げるので、特に恐れるような攻撃はありません。リーチが長い槍などの武器で攻撃していれば相手の攻撃も届くことがないので、遠距離にいれば安全でした。しかし、ＨＰが高くかなりの持久戦になりやすいようなので、武器の耐久度には充分注意した方がいいようです。移動スピードは遅く、走っていればまず、追いつかれることはないでしょう。

考察2 攻撃方法について



◎エクスポーション4個

持久戦になると思われたので、ポシェットにエクスポーションを4つ入れて戦ってみました。ドラゴンウィングはもう必要ないので、この際入れません。この戦い方だと、いくら攻撃を受けても死にそうになったらポーションを使えば大丈夫なので、攻撃力が高ければすぐに倒せそうな感じでした。攻撃をガードしたあとに反撃して戦ってみたところ、コンビネーション攻撃に割りこんできたので、のけぞりにくいということも分かりました。



◎エクスポーション1個

今度は危険な賭けですが、エクスポーションを1個だけポシェットに入れて戦ってみました。エクスポーションの他に入れたものは、爆弾2個と、ドラゴン肉1個。コンビネーション攻撃の後に爆弾を使えばずーっとかため続けられるので、爆弾も戦いの手段として使うことができます。代わりに食べ物を入れていって、ガードアタックで代用するという手段もあります。やはり、食べ物の方が回数が多い分有利ですね。

◎魔法使用パターン

次に、フェニックスにどんな魔法が効くか試してみたところ、ファイア、サンダー、メテオの魔法が効くようです。通常魔法のトラインは、ダメージがないもののダウンはするので、ジャンプ攻撃を狙うことができます。超魔法のブリザドも効果があり、かためることができました。ここで効果的な魔法の組み合わせを考えてみると、超魔法ブリザド＋通常ファイア、サンダー、メテオ、が一番いいようです。ここが最後の戦いになるので、魔法石はもったいぶらずに、全部使うつもりで魔法を使ってもいいでしょう。しかし、魔法はダメージが低いので時間がかなりかかりそうです。レベルにもよりますが、通常攻撃の併用は必要でしょうね。

発見されたアイテム

アイテム名	出現率		
ダンジョン草	42.47	金６３	4.11
金５０	4.11	金６４	1.32
金５１	1.32	金６５	4.11
金５２	2.74	金６６	2.74
金５３	4.11	金６８	1.32
金５４	2.74	金６９	1.32
金５５	1.32	金７０	1.32
金５６	1.32	金７１	1.32
金５７	1.32	金７２	1.32
金５８	4.11	金７３	4.11
金５９	4.11	金７４	1.32
金６０	2.74	金２６２	1.32
金６１	1.32		

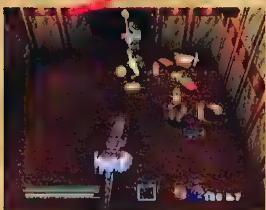
※最下層のこのフロアでは、武器や防具の類は一切見あたらず、発見できたのはお金とごくわずかの食料であった。しかし必要な物はすべて揃っているのだ。さて、何が待ち受けているのか、最後の扉を開くとしよう。

まとめ

ゴッドレス・ザ・ダンジョン 探索最終レポート

そしてすべては終わった。しかし、我々が自分たちの次元に戻った今でも、あの場所での謎は未だ残っている。最後のまとめとしてその疑問を解き明かし、そしてすべての記憶を封印するために、ここに記すとともにこの冒険に終止符を打ちたい。

探索を終えてなお残る疑問点



▲力尽きると、所有していたアイテムとともに封印された魂もフロアに飛び散る。



▲アークドラゴンとの戦い。倒さなければ「不老不死」へたどりつけない…。

▼



▲しかし、倒すことによって「アークの力」は失われてしまうのだ。

1. 何故次元ジャンクションでは生き返ることができたのか？

次元ジャンクションでは、力尽きて倒れたとしても魂の箱が残り、私かクレアのどちらかがそれを手に入れると、自動的に復活することができた。私たちの次元では考えられないこの現象が何故起こるのか？　推論ではあるが、これはどうやら「アークの力」によるものであったらしい。「アークの力」とは、21階のボスであったアークドラゴンが司る力。この力によって、ダンジョン内で尽きた命は冥界へと行かず、一時的に封印された状態となっていたらしい。何故私がこのような結論に達したかは、次の「疑問点2」からの推測によるものである。

2. 何故21階では生き返らなかったのか？

アークドラゴンを倒した直後、私はすさまじいアークエネルギーの放出によって息絶えてしまった。そしてこの時だけ、魂が封印されることがなかったのだ。何故この時だけ封印されなかったのか？　ここがすべての疑問の出発点であり、この疑問に対して1つの仮説を見つけた私は、神の知恵と人間の業の深さに驚かざるを得なかった。これは、欲深い人間に対して神が仕掛けた罠なのだ。「不老不死」という神の力を司るフェニックスの前に、人の野心の果ての姿であるアークドラゴンを置くことにより、人は、神の力を手に入れるために、神への挑戦の果てに自分たちが産み出した驚異のパワー「アーク」を捨て去らなければならないのである。アークの力を司るアークドラゴンを倒してしまったので、もう生き返ることができなかったのである…。なんとも皮肉な話ではないだろうか？

3. クレアは何故私を生き返らせることができたのか？

では何故、私は今ここにいるのか？ アークの力を失って息絶えてしまった私が、何故ここでこのようなレポートを書くことができるのか…？ そう。クレアは発見したのだ。私の助手は私の屍を越えて、究極の力を手に入れることができたのだ。「フェニックスの尾」という形を持った、「不老不死」の力を。そしてその唯一無二の力を、「世紀の発見」という栄誉や栄光などにではなく、この私のために…。いや、何も言うまい。同じ立場であったなら、私もそうしていたことであろう。我々は学者である前に、「人間」であるのだから…。

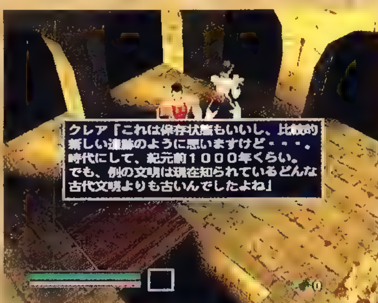


▲フェニックスを倒した部屋に、そのアイテムは残されていったのだった…。

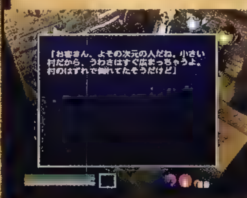
結論・・・

すべての探索を終えて

私、増田光司とその助手クレア・アンドリュースは、「不老不死」のパワーを求めてとある遺跡に入った。そしてそこで次元ジャンクションと呼ばれる場所に迷いこみ、さらにゴッドレス・ザ・ダンジョンにて、ついに「不老不死」を手に入れることに成功した。確かにそれは事実だ。しかし、その証拠はもうどこにもない。次元ジャンクションへの入り口はすでに閉ざされ、唯一の証拠であった「フェニックスの尾」も、すでに存在していない今となっては…。探索を終えて分かっているのは、全次元に唯一残されていた「不老不死」への道が閉ざされてしまったこと。そしてその道を閉ざしてしまったのは、またその唯一の鍵であった「フェニックス」を倒してしまったのは、悲しいかな、我々なのである…。



▲次元ジャンクションへの入り口があった遺跡。再び入り口が開くことがあるのか…。



▲次元ジャンクションの人々は、今でもおだやかな営みを続けているのだろうか…。

COLUMN 守護神を極めた時の注意点

武器・防具で上がった最大体力とゲージの関係

守護神を極めた時に注意しておきたいのが、最大体力だ。最大体力が上がる守護神を複数つけた武具を装備すると、現在の体力が減ってしまう。右の写真を例として挙げてみよう。

ホテルから出てきた初期の状態だと体力ゲージはMAXだが、最大体力が96％上がる武器を装備すると、体力ゲージは半分ほどに減ってしまうのだ。

体力ゲージMAX時にホテルで回復したり、セーブしたり、武具を外したりすると、現在の体力が減ってしまうという事は頭に入れておいて欲しい。これは体力だけに言える事で、他の能力値は特に注意するところはない。



◀このような武器を装備すると…



◀体力がこうなってしまう。下のゲージに注目しよう。

最大体力が上がり過ぎると

最大体力が上がる武具を複数装備し、その値が数千というレベルになると、体力を全回復させるにもポーション類をたくさん使わなければならなくなる。仮にエクスポーションを使ったとしても、写真のようなレベルでは、体力が全回復しないので注意したい。エクスポーション1本の回復量の目安は、体力1024ポイントである。

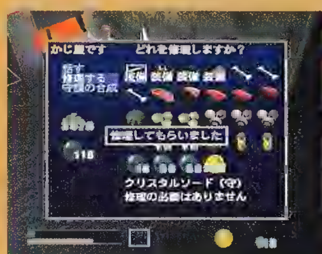


◀この写真の状態でエクスポーションを使っても体力は全回復しない。

武器、防具の手入れは忘れずに

守護神がたくさんついている武具を使っている時、注意しなければならないのが耐久力だ。特に武器は使用頻度から耐久力が下がりやすいので注意したい。かけがえのない武具を壊さないようにするために、まめに鍛冶屋にいって修理をする事を勧める。

また耐久力を下げにくくする器用さの値が充分かチェックする事も必要だ。



◀鍛冶屋は装備品の生命線。まめに通っておこう。

ゴッドレス・ザ・ダンジョン
ハードモード徹底攻略

ノーマルモードとの違い
ハードモードお役立ち対処術
フロア別攻略法

「クエストモード」にはこれまで本書で紹介してきた“ノーマルモード”の他に、“ハードモード”という極めて高難易度のモードがある。これは回復や買い物、武器類の修理はおろか、パートナーとの交替すらできないという、まさに壮絶なサバイバルモードなのだ。ここから先をよく読んで決死の覚悟で臨んで欲しい…。

ハードモード徹底攻略

ここからは超高難度を誇るハードモードをなんとしてもクリアしたい人のために、攻略法を徹底的に紹介していく。ただあらかじめハードモードのプレイには相当の努力と忍耐力が必要なので心しておこう。

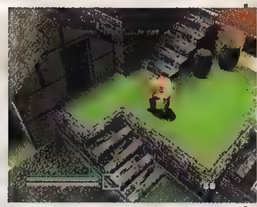
1 ノーマルモードとの違い



▲この第一の選択が今後の運命を分ける？

I プレイヤーキャラは増田かクレア、どちらか1人のみ

ゲームモード選択画面でハードを選択すると、次に増田とクレアの顔イラストが出てくる。ここで究極の選択（？）ハードモードをプレイしていくキャラをこの2人のどちらかから選択するのだ。選択されなかったキャラは今後一切登場しない。つまり冒険は1人きりでおこなうのだ。死んだら即ゲームオーバー…。肉弾戦が好みなら増田、素早い行動や魔法戦闘が好みならクレアを選ぼう。特に好みがないなら増田をおすすめしておく。


▲ああ、我が愛しの村はいったいどこへ…？

II 村がない!!

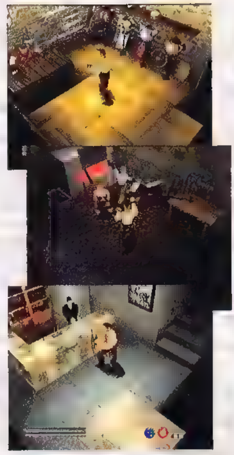
ハードモードは、先ほど選択したキャラがいきなりダンジョンの一室にポツンといる状態からはじまる。前置きも何もなしだ。ノーマルからはじめた人には「あれ、村は？」って思うだろうが、ハードにはそんな便利なものは存在しない。この「村がない」という設定だけで、こんなにもこのゲームは難しくなるということを徐々に体感していくことになるだろう…。

II-1 交替・回復ができない

さてそれでは村がなくなったことで起きるノーマルとの違いをあげていこう。まず、冒頭でも述べたとおりハードは1人ぼっちなため交替ができない。これでノーマルではあんなにお手軽にできたバトンタッチ全回復が使用不可になった。

Ⅱ-2 防具・アイテムの売買ができない

よろず屋がないので物が買えない。レベルにあわせた武具を買い揃えたり、ポーションや爆弾、魔法石を補充したり、食べ物を買えなくなった。これは痛い！　また不必要な物を売ってお金を増やせなくなった。え？　村がないからお金はいらない？　いえいえ、セーブに必要なのですよ…。



▲3大重要拠点が存在しないのは本当に厳しい…。

Ⅱ-3 防具の修理ができない

かじ屋がないため起こる弊害その１。戦いが続いて武具の耐久度が減っても簡単には直せないのだ。妖精の泉で直せる（P12）には直せるが、回数は限られている。お気に入りの武具を長持ちさせるのが大変。

Ⅱ-4 防具の合成ができない

かじ屋がないため起こる弊害その２。守護がついた武具が見つかっても、酒が手に入ってもかじ屋がないので守護の合成はできない。予め武具に宿っている守護神の信仰度を祭壇で上げるぐらい。酒は…飲め飲め！

Ⅱ-5 お金を預けられない

ホテルがないためお金を預けられない。お金の山もすべてを持ち歩くかどこかに置いてくるかしないといけないのだ。まあ、持ち歩きに苦労するほどお金がたまるのはだいぶ先になるのだが。

ドラゴンウイングがない

ハードにはドラゴンウイングは存在しない。ノーマルモードではドラゴンウイングは、時間短縮に、緊急避難用にと必須のアイテムであったが、村がないのだから必要ないのかもしれない…。



▲ドラゴンウイングさえあれば、あの愛しの村にいけるのに…。

Ⅲ 一部のモンスターが違う

ハードモードでは一部の登場モンスターが違う。違うところは、1階で必ずお肉を落とすハイウェイマンが出てくるということと、10、12階の野菜貯蔵庫に、お金を1000ギル落とす敵が登場することだけ。違いはこれだけだが、１階で出てくるハイウェイマンが落とすお肉は貴重なので見つけたら必ず倒しておこう。10、12階に出てくる敵はお金を1000ギル落とすが、ある程度持ったらセーブしてしまおう。



▲これがハードモード限定のハイウェイマン。必ず倒せ！

2 ハードモードお役立ち対処術

I ハードモードの進め方

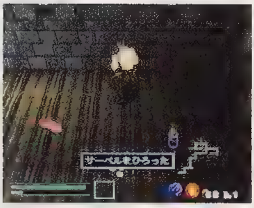
ハードモードを進める上で気をつけたいのが、ノーマルモードと同じやり方では、すぐに死んでしまうということ。ポーションの数に限りがあるので、うかつにダメージを受けてしまうと回復できずに死んでしまう。食べ物、魔法石も同様に、残数には注意しよう。そこで、ポーションがなくなってしまって体力回復ができない時の体力回復方法を紹介。立ち止まっていればいいのだ。空腹度には注意しよう。

I-1 進行度による攻略目安

序盤　まずは装備を整えよう

目安　15 LV　稼ぐポイントは一階！

序盤では、1Fでレベル上げをしておくのがいい。なぜならお肉を落とすハイウェイマンがいるということと、敵が弱いので攻撃を食らってもそんなに痛くないからだ。ただ、レベルが上がりにくいので、かなり長い時間になってしまう。空腹度には充分注意して戦おう。ここでサーベルを拾うことができればかなり心強いぞ。

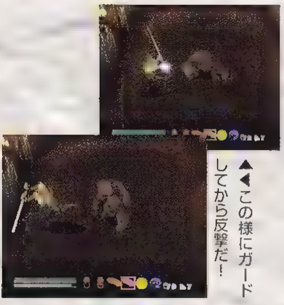


▲1階でサーベルを拾うことができたら心強い。

中盤　肉が出やすい7Fが稼ぎにいい

目安　40 LV　守護がある装備品は取っておこう

中盤の稼ぎポイントは7F。グリズリー、ロックリザード、ディノクローアと、肉系の食べ物を落とす敵が多いからである。だが、その分敵の攻撃力が高い。攻撃を確実にガードしてから、反撃という形で戦っていけば比較的楽に戦っていくことができる。

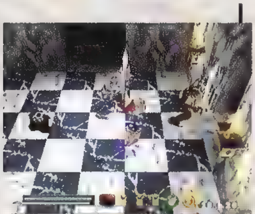


▲◀この様にガードしてから反撃だ！

終盤　レベルが高ければ敵は無視！

目安　60 LV　レベル上げは特に必要なし！

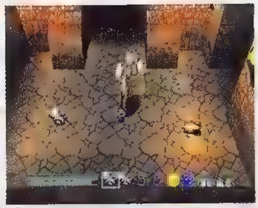
終盤は最後のガーディアンドラゴンとアークドラゴンを倒せる位のレベルがあれば素通りしてもいいだろう。レベルはだいたい60前後あれば、クリアはできる。だが、ザコ敵との戦闘は極力避けておこう。無駄に体力を消耗するのは終盤ではかなりの痛手だからだ。



▲レベルが十分高ければ逃げ回って21階を目指そう。

I-2 持ち物置き場をつくる

食べ物と予備の武器をすべて持って戦いにいくというのは、まず不可能に近いので、どこか1か所にまとめて置いておくといいだろう。置いておくのは、敵が出ない部屋がいい。それを踏まえて一番いい場所を考えると、次の階に続く階段がある部屋がいい。こうすれば、次の階に行く時に持っていきやすい。レベル上げをする時は、この部屋の周りで戦うようにすれば、持っている食べ物がなくなった時にすぐに補充することができるので便利だ。



▲戦いの前には階段の所にアイテムを置いておくといい。

I-3 食料&ポーションは大切に

村がないため、食料とポーションを買うことができないので、食料とポーションの数には限りがある。そのため、無駄使いは避けておきたい。食料が尽きてきた時は、肉系の食料を落とす敵を狙うといい。肉系の食料を落とす敵は、虎やドラゴン、熊、トカゲ系の敵が狙い目だ。それを考えると、7、8Fの敵が全体的に肉を落としやすいと考えられる。ポーションは、特に落としやすいという敵が存在しないのでとにかく敵を倒すしかない。



▲ポーションを見つけたら必ず拾うようにしよう。見逃すのはもったいない。

I-4 妖精の泉をフル活用する

妖精の泉を見つけたら、できる限り体力回復ではなく、武器の耐久度回復のために使おう。体力はポーションで回復することができるが、武器の耐久度は村の鍛冶屋がないため回復できないからだ。回復するべき武器は、基本能力が高い武器、攻撃方法が強い武器、守護神がついている武器がいい。攻撃方法が強い武器には、突き、横斬り、横斬りのコンビネーションが使えるダガー、ソード系を挙げておく。



▲体力が最大の時に妖精に触れると装備品の耐久度が回復。

I-5 隠し部屋を見つける

爆弾もポーションや食料と同様に店がないため、数に限りがある。爆弾を使う時は慎重に使うようにしよう。隠し部屋を出す時は、フロアのマップを全部埋めてから探せば無駄が少なくなる。

I-6 セーブは計画的に

ハードモードは、いらない武器を売ってお金を稼ぐことができないので、セーブの回数も自然と制限されてくる。セーブする時は、次のセーブの時にかかるお金も計算に入れて慎重に。所持金に余裕ない時はがまんだ。

II ハードモードの戦い方



▲入り口で戦えば自然と1対1の状況になる。

ハードの設定をふまえて…

ハードモードは、ダメージを受けないように戦っていかないと先に進むのは難しいだろう。ダメージを受けないように戦うには、まず囲まれないようにしないといけない。囲まれずに戦う方法は、入り口付近で戦うこと。部屋の中央で戦って、下手にシャッターを踏んでしまうと、一気に囲まれてダメージを受けてしまうので部屋の中央付近で戦うことは避けたい。もし、シャッターを踏んでしまった時は、もったいないがガードアタックを使おう。ガードアタックを使った後は威力があるジャンプ攻撃をつかえば一気に敵を倒すことができる。



▲通常攻撃で倒せる敵には極力魔法を使うのは避けたい。

技・魔法の乱用を避ける

ハードモードでは、必殺技、魔法はリスクがあるので乱用は控えたい。必殺技はためるのに時間がかかるし、出した後にスキがある。使うのなら回転系の必殺技だけでいいだろう。魔法は店がないので、魔法石を買うことができず、回数が制限されてしまう。魔法石を拾うには、通常攻撃が効きにくいホーンヘッド系の敵を狙うといい。だが、倒しても絶対に消費した数以上に魔法石をもらえるという保証はない。他に魔法石を落としやすい敵はゴースト系。こいつは通常攻撃でも倒すことができるのでダメージを食らわないように倒して魔法石をもらおう。



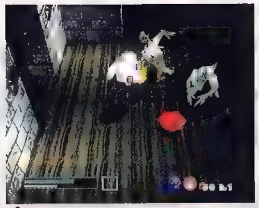
▲壁際で戦うのも1つの手として使える。

ガードを身につける

ハードモードではノーマルモードよりガードを使う場面が多い。やはりガードしてから反撃するというのが単純かつ安全な戦法だからだ。だが、敵に囲まれてしまうとガードする時にどうすればいいか困ってしまう。そんな時の対処方は、まずガードアタックで吹き飛ばすのがいい。だが、食料があまりない時は弱い敵を倒したら、その間から逃げて、部屋の端や入り口にいってガードしよう。敵に囲まれる前、すなわち部屋に入った瞬間は、入り口からできる限り動かずに、ガード後反撃のパターンに持ちこんで戦おう。

武器の耐久度に気をつける

武器を大切にするということも忘れてはいけない。武器が壊れないように戦うには攻撃回数を少なくすればいい。攻撃回数を減らすのには威力があるジャンプ攻撃がおすすめ。逆に、攻撃範囲が広くヒット数が多い回転系の必殺技は、武器の耐久度がかなり減ってしまうのであまりおすすめできない。ハードモードでは、単発で威力がある攻撃か、判定が強い攻撃を使っていこう。



▲戦っている最中に武器が壊れたら死を覚悟した方がいい。

ポシェットを有効活用する

ポシェットに入れておくアイテムも、じっくり考えた方がいい。まず、ポーションは必ず2個は入れておこう。他の2個は、腹がふくれやすい食料がいい。おすすめは肉系のもの。あまり回復しない食料は、戦闘が終わったら食べるようにしよう。ポシェットの中の食料は、戦闘中に腹が減ったら食べるという感じで使っていくことになる。戦闘中に腹が減って体力が減るのだけは避けたい。



▲食料2個、ポーション2個というのが安定している。

有利な武器・不利な武器

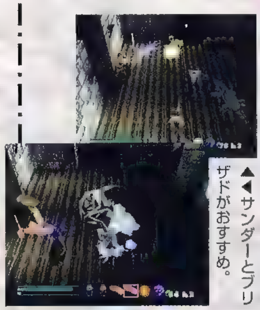
ハードモードは、ダメージを食らわないことを前提に戦っていくので、選択する武器は攻撃判定が強いものか威力が高いもののどちらかがいい。一番いいのが、回転系の必殺技が使えるソード系の武器。ソード系は、突き、横斬り、横斬りのコンビネーションを使うことができるものが多いので、最初から最後まで使うことができる。逆に不利なのが、攻撃が大振りな両手斧などだ。



▲大振りの武器はダメージが大きいがリスクが大きい。

有利なマテリア・不利なマテリア

魔法のマテリアは全部で10個。だが、これらをすべて持っていくのはかさばるのでやめておこう。そこで、どの魔法を持っていくのか選択しなければいけなくなる。持っていくべきマテリアは、サンダー、トライン、ブリザド、メテオがいい。通常魔法でサンダー、超魔法でブリザドまたはトラインという装備にしておけば、最後まで問題なく使える。後半はアルテマも頼りになる。



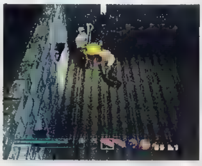
▲◀サンダーとブリザドがおすすめ。

フロア別攻略法

1F 狙うべき敵は、ハイウェイマン！ ここで食料をためよう

1階は最初のフロアだけあって敵は弱いが、倒して得る経験値も低い。だが、いきなり2Fに進むのは無謀なので、経験値が低いのを我慢してレベル上げをしておこう。ハードモード限定の敵、ハイウェイマンは普通の人型モンスターと変わりはないのでラッシュをかけて倒そう。こいつは必ず単体で出るぞ。


▲このハイウェイマンで最初はお肉を稼ぐといいだろう。

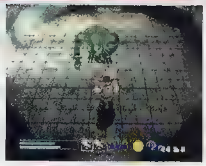

▲壁際でラッシュをかければ楽に倒せる相手だ。

2F 魔法を使うマーマンがやっかいなので先に進もう

2Fはノーマルモードと変わりがなく、敵が強くはないが、大量に出てくることが多いので先に進んでしまってもいいだろう。出てくるアイテムは1Fと変わりがない。

3F ボスはポーションを落とすので、必ず倒そう

ボスとして出てくるサイクロプスは、ハイポーションを落とす確率が高い。ハイポーションは貴重品なので必ず倒しておこう。このフロアは魔法を使うことが多いので魔法石の残数に注意。


▲このサイクロプスだけは倒しておくべき敵だ。

4F ここでアイテム収集をしておけば展開が楽になるぞ

4Fは、3Fと出てくるアイテムは一緒だが、4Fの方が魔法石を消費しないで戦うことができるので、アイテムをここで集めておこう。できればマンプクアーマーと賢者の兜がほしいところだ。

5F 通常攻撃がききにくい敵が出る 魔法石を無駄使いするな！

キメラヘッドが、かなりの強敵。なぜなら、魔法石の数に限りがあるので、相手にしているとどんどん魔法石が減ってしまうからだ。魔法石の残りが少なくなってきたら逃げよう。

アイテム出現率表

1F

アイテム	出現率
おもちゃの盾	0 21
お肉	9.87
ガートロット	0.43
キトニ ダガー	0.86
クリーンセリー	2.79
コーヒー	1 5
サ ベル	0.43
しいたけ	1.72
ショートソート	0.93
スピア	0.46
スモールシールド	0.43
スモールロッド	0.46
ダガー	0.21
たまねぎ	4.94
ダンション草	4.08
トカゲのしっぽ	0.64
ドッグフード	1.07
トマトジュース	0.43
ハイポーション	2.15
爆弾	6.22
ばなな	1.72
ハンティングナイフ	1.07
ハンドアックス	0.22
ヘルメット	0.51
ポーション	15.45
ホネ	5.06
マッシュルーム	1.07
モア肉	4.94
ランス	1.31
レザーアーマー	0.43
レザーシールド	0.34
レサ－ナックル	0.34
レザーヘルム	0.43
ワ二肉	1.93
魔法石１０	3.01
金２	10.52
金５	3
金６	0.86
金７	3.22
金８	0.86
金１１	1.07
金１２	1.29
金１３	1.29
金１４	0.21

2F

アイテム	出現率
アカきのこ	1.08
いちこ	3.69
おさかな	0.43
おもちゃの盾	0.22
お肉	4.34
ガードロッド	0.65
キドニーダガー	0.87
ウォータースタッフ	0.22
クマ右手	1.08
サーベル	1 3
魚の目玉	0.22
しいたけ	1.95
ショートソート	0 22
すいか	3 25
スピア	0.87
スモールシールド	0.22
スモールロッド	0.43
ダガー	1.08
ダンジョン草	4.78
チャンバラソード	0.43
てぶくろ	0.22
トカゲのしっぽ	1.74
ドッグフード	1.3
トリュフ	0.43
なくした斧	0.22
にんにく	2.39
ハードレザー	0.65
ハイポーション	0.43
爆弾	9.33
ハンティングナイフ	0.65
ハンドアックス	0.43
ピンクゼリー	0.87
フルーツナイフ	0.22
ヘルメット	0.43
ポーション	17.6
ランス	0.43
レザーアーマー	1.3
レザーナックル	0.65
レザーヘルム	0.43
レプリカソード	0.43
ワニ肉	2.6
魔法石３	0.65
魔法石４	0.87
魔法石９	0.22
魔法石１０	2.82
魔法石１１	0.87
魔法石１４	0.22
魔法石１７	0.22
魔法石１８	0.22
魔法石１９	0.22
魔法石２０	0.22
魔法石２１	0.22
金３	6.94
金４	1.3
金５	2.6
金７	1.08
金８	0.43
金９	0.65
金１０	0 65
金１１	0 22
金１２	0.65
金１３	1.3
金１４	0.87
金１５	0.43
金１６	0.65
金１７	0.87
金１９	0.65
金２０	3.69
金２２	0.22

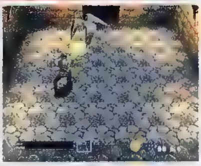
3F

アイテム	出現率
アーミーナイフ	0 21
アカきのこ	0.45
アンテ－ーダガー	0.4
いちこ	2.02
エクスポーション	2.42
おさかな	0.59
貝	0.61
コーヒー	0.87
サバイバルナイフ	0.55
しいたけ	2.22
スライムセリー	2.83
トマトジュース	1.62
ドラゴンミート	2.83
日本酒	0.2
にんにく	0.46
ハイポーション	2 02
爆弾	4.44
バタフライエッジ	0.28
バナナ	1.62
ヒーターシールト	0.43
フォーク	0.4
ブルーセリー	0.61
ブロンズア マ	0.22
ブロンズシールド	0.81
ブロンズスピア	0.4
ブロンズソード	0.41
ポーション	10.3
マッシュルーム	1.29
モア肉	1.41
もぐもぐ肉	2 02
ロンデルダガー	0.4
ワニ肉	3.43
魔法石１	4.85
魔法石２	6.06
魔法石３	5.05
魔法石５	2.43
魔法石６	0 29
魔法石９	2.02
魔法石１０	0.24
魔法石１５	0.35
魔法石２０	1.01
金３	5.86
金４	1.82
金５	5.05
金８	0.45
金９	0 2
金１０	4.44
金１１	0.61
金１２	0.81
金１３	0.61
金１４	0.2
金１５	0.2
金１６	0.41
金１７	0.2
金１８	0.61
金１９	0.4
金２０	4.04
金２１	0.25
金２２	0.76
金２３	0 96
金２４	0 64
金２５	0.24
金２７	0.21

4F

アイテム	出現率
ア ミーナイフ	0.52
アンテ－ーダガ	1.56
お肉	2.6
貝	0.52
カイザーナックル	0.26
かぼちゃ	3.39
キきのこ	2.08
クマの左手	1.3
グレイプ	0.26
魚の目玉	0.26
サバイバルナイフ	0.26
スピードヘルム	0.26
スライムゼリー	3.65
ツウーハンドソード	0 26
トカゲのしっぽ	1.04
ドッグノード	2.08
ハイポーション	1 04
爆弾	7 29
バナナ	0 78
ヒーターシ ルド	0.28
ヒ－ルロッド	0.26
フォーク	0.52
ブリガンダイン	0.26

6F ここで出てくるゴーストは必ず倒すようにしよう



▲ゴーストを通常攻撃で倒せば魔法石が稼げる。

ゴーストは魔法石を落とす確率が高く、通常技で倒すには時間がかかってしまう。が、魔法石を消費しないで魔法石を拾うことができるのはかなりお得なので、ゴーストは倒すようにしよう。

7F ノーマルモードだと町にいけるがハードではいけない！

ハードモードは村がないので、ノーマルモードと違い、7Fで外に出て休むということができない。だが、ここの敵は弱めで肉を落としやすいので稼いでおこう。

8F なんとしてでも隠し部屋のボスを見つけだして倒せ！

ここの階の隠し部屋のボス、ウィザードは倒すと魔法石が50個手に入る。ハードモードではかなり助かるので、絶対に見つけて倒しておこう。

9F メテオは役に立つこともあるので手に入れておこう

ここのボス、ナーガラージャを倒すと、メテオのマテリアが手に入る。メテオを無効果魔法として持っている敵は少なく、ダメージも大きいので手に入れておいて損はないだろう。ただ、ここの敵は強いヤツが多いので戦う時は充分注意しないとすぐに死んでしまう。特にライブトラップに注意。



▲ナーガラージャを倒すと手に入るメテオは使いやすい。

アイテム	出現率
ブルーゼリー	2.86
ブロンズアーマー	0.52
ブロンズアックス	0.28
ブロンズシールド	0.78
フロンズスピア	0.28
ブロンズスピア	0.26
ブロンズソード	1.3
ブロンスナックル	1.04
ブロンズヘルム	0.26
ブロンズロッド	1.04
ほうれん草	3.65
ポーション	10.94
ホネ	0.79
マツタケ	0.78
ムラサキきのこ	1.82
もくもく肉	0.52
ロンデルダガー	0.78
魔法石1	1 82
魔法石2	1 56
魔法石3	2.86
魔法石4	0 52
魔法石5	0.78
魔法石6	0.52
魔法石１０	1.04
魔法石２０	0 78
魔法石２５	0 24
金3	13.8
金5	0 53
金6	0.51
金8	0.52
金9	0.26
金１０	1.04
金１２	0.52
金１３	1.3
金１６	0.8
金１７	0.26
金１８	0.52
金１９	0.26
金２０	8.07
金２１	0.78
金２２	0.52
金２３	0.49
金２５	0.29
金２６	0.26
金２７	0.53

5F

アイテム	出現率
アイアンアックス	0.26
アイアンスピア	0.52
アイアンソード	0.79
アイアンナックル	1.05
アイアンヘルム	0.79
アイアンロッド	0.52
アカきのこ	15.18
エンハンスソード	0.26
オーバーソウル	0.79
お肉	6.02
貝	0.29
カイトシールド	0.69
かぼちゃ	2.6
ガラスの盾	0.26
クレイモア	0.48
グレートアックス	0.26
グレートソード	0.79
賢者の盾	0.12
コーヒー	1.05

アイテム	出現率
塩	0.26
すいか	0.5
ダンジョン草	8.12
盗賊のナイフ	0.52
ドラゴンミート	0.26
とら肉	1.83
にんにく	2.36
ハイポーション	4.97
爆弾	2.88
ハルベルト	0.26
フルプレート	0.79
ほうれん草	0.75
ポーション	9.42
ホネ	2.09
ムラサキきのこ	0.57
村雨	0.26
勇者の盾	0.17
魔法石1	0.78
魔法石3	0.79
魔法石4	1.31
魔法石5	11.52
魔法石１０	0.27
魔法石１５	0.26
金6	2.09
金8	0.52
金１０	6.81
金１５	0.66
金１６	0.52
金１７	0.45
金１８	0.48
金１９	0.52
金２０	0.76
金２２	0.54
金２３	0.52
金２４	0.26
金２５	0.45
金２６	0.52
金２８	0.26
金２９	0.79
金３０	0.19

6F

アイテム	出現率
アイアンアーマー	1.35
アイアンアックス	1.33
アイアンシールド	1.02
アイアンナックル	0.98
アイアンロッド	1.36
アオきのこ	1.61
赤ワイン	1.21
エクスポーション	2.82
おさかな	0.45
お肉	4.03
カイトシールド	0.4
かぼちゃ	0.39
ガラスの盾	0.4
くま肉	1.21
クレイモア	0.4
グレートアックス	0.85
グレートソード	0.66
コーヒー	0.34
しいたけ	0.44
白ワイン	1.21
たまねぎ	0.83
ダンジョン草	4.44
ドッグフード	1.61
とら肉	1.27

アイテム	出現率
日本酒	1.21
にんにく	2.01
ハードブレイカー	0.4
ハイポーション	6.85
爆弾	2.01
ばなな	2.42
ビール	0.81
ブルーゼリー	1.61
フルプレート	1.14
フルメタルロッド	0.81
ポーション	8.01
モア肉	0.99
もぐもぐ肉	0.75
ワニ肉	0.81
魔法石3	8.87
魔法石5	4.24
金4	2.42
金6	0.61
金7	8.8
金１０	3.63
金１３	2.82
金１５	0.48
金１８	0.72
金１９	0.4
金２０	0.4
金２１	0.81
金２２	0.77
金２３	0.4
金２４	0.81
金２５	0.43
金２７	0.46
金３０	0.71
金３２	0.74
金３３	0.52
金３８	0.56

7F

アイテム	出現率
アーメット	1.85
いちご	2.24
ウォーハンマー	0.93
エクスポーション	3.17
おさかな	1.85
お肉	1.7
貝	1.84
ガラスの鎧	1.4
キきのこ	0.94
クマの左手	2.04
くま肉	5.6
グリーンゼリー	1.87
クロスシールド	0.93
虎鉄	0.83
魚の目玉	2.07
ジャベリン	1.83
スケールアーマー	6.54
スライムゼリー	1.98
たまねぎ	0.93
ダンジョン草	3.27
ツヴァイハンダー	0.55
つるはし	0.47
トカゲのしっぽ	1.61
トマトジュース	1.86
ドラゴンミート	1.4
バーサクナイフ	0.47
ハイポーション	6.07
爆弾	6.53
バトルアックス	0.3

アイテム	出現率
ピンクゼリー	2
ブルーゼリー	2.8
ヘヴィアーマー	0.41
ポーション	1.4
マンプクヘルム	0.29
メタルナックル	0.6
ラウンドシールド	0.53
ロングスピア	1.54
ロングソード	1.4
魔法石１０	0.93
金6	5.61
金7	3.74
金１０	0.93
金１２	2.34
金１５	0.47
金１６	1.6
金１７	0.58
金１９	0.49
金２０	3.74
金２３	0.47
金２５	0.93
金２８	0.47
金２９	0.33
金３０	0.99
金３５	1.4
金３６	0.36
金６０	0.44
金１００	0.18

8F

アイテム	出現率
アーメット	2.05
ウォーハンマー	0.59
エクスポーション	0.53
貝	4.28
ガラスの鎧	0.63
くま肉	1.07
クロスシールド	0.53
しいたけ	0.73
ジャベリン	0.61
人生勉強	2.12
スケールアーマー	1.09
スライムゼリー	0.49
ダンジョン草	16.04
ツヴァイハンダー	0.67
ドゥードゥー肉	1.11
トカゲのしっぽ	1.08
とら肉	2.67
ハイポーション	2.14
爆弾	3.74
バトルアックス	1.6
ばなな	0.53
ハラペコヘルム	0.32
ピンクゼリー	2.24
ヘヴィアーマー	0.58
ポーション	9.63
ミドリきのこ	2.14
メタルナックル	0.53
モア肉	2.14
モータードライブ	0.53
ラウンドシールド	1.07
ロングスピア	1.2
ロングソード	1.33
ワイザーロッド	1.26
ワニ肉	2.67
魔法石3	0.53
魔法石4	0.51

10F 野菜貯蔵庫にいる敵は絶対に倒せ!

野菜貯蔵庫にいる敵はハードモード限定の敵。防御力が高いので、魔法で倒そう。魔法を使えば1～2発で倒すことができる。こいつが落とす1000ギルはかなり大きいぞ。

11F ユニコーンヘッドとシェイドは無視が無難

この階は、魔法で戦うことが多くなる。魔法石の残りが少なくなってきたら逃げるというのも1つの手だ。だが、シェイドは通常攻撃でも倒せるのでこれで魔法石を稼いでもいい。

12F この階も野菜貯蔵庫に敵がいるぞ!

この階で出てくる野菜貯蔵庫の敵は10Fに出てきたものと行動パターンが一緒。攻撃方法がペンギンと同様だ。



▶このお金は1000ギルもの大金。ここでセーブするといい。

13F ノーマルの難敵クラーケンは不在

やはり、村への出口はない。だが、その代わりにダンジョンと村をつなぐ井戸の入り口近くにいたクラーケンがいない。この階は気楽に進んでいってもいいだろう。

14F ラミアを見たら逃げた方がいい!

この階から敵が強くなってくる。特に気をつけるべき敵はラミアとクリューランティス。この2体が一緒に出てきた時は逃げるのも1つの戦術と思って逃げた方がいいだろう。

15F キラーペンギンの攻撃は痛い!

この階の要注意モンスターは、キラーペンギンとインフレクトソース。こいつらに囲まれてしまうと手も足もでないので、囲まれそうになったらガードアタックを使って逃げるといい。

16F トロルは相手にしない方が身のためだ!

トロルが攻撃をくらった後に出してくる回転攻撃は攻撃が大振りの武器を使っている時は危険なので2体以上で出てきた時は相手にしないで逃げた方がいい。

アイテム	出現率
魔法石40	1.6
魔法石50	0.53
金12	2.67
金13	3.27
金14	4.28
金15	3.21
金21	0.53
金22	0.29
金24	4.51
金25	1.13
金30	1.07
金31	0.53
金32	1.15
金35	0.55
金36	0.43
金38	0.53
金39	1.07
金41	0.53
金45	0.38
金50	0.77

9F

アイテム	出現率
アイスクリーム	3.25
アカきのこ	0.65
アサシンダガー	1.39
お肉	1.34
キきのこ	0.68
菊一文字	0.62
コーヒー	2.59
白ワイン	2.01
すいか	0.67
スラッシュバイク	1.36
タコアシ	2
ダンジョン草	7.25
ドッグフード	1.86
トマトジュース	1.23
トライデント	1.36
トワイン	3.31
ドラゴンミート	0.63
にんにく	0.64
ハイポーション	5.34
爆弾	3.4
ハラペコシールド	0.69
ほうれん草	1.41
ポーション	7.38
ポールアックス	0.72
ホネ	0.68
まき割の斧	1.51
マジックシールド	1.33
ミスリルアーマー	5.35
ミスリルアックス	1.28
ミスリルシールド	1.38
ミスリルスピア	2.56
ミスリルヘルム	1.98

アイテム	出現率
ミスリルロッド	2.28
魔法石3	0.77
魔法石4	0.61
魔法石10	5.23
魔法石30	4.63
金1	2.67
金4	6.04
金14	0.65
金16	0.64
金17	0.69
金23	1.34
金24	0.79
金25	0.71
金28	0.79
金30	0.56
金35	0.81
金36	0.67
金40	0.61
金41	0.76
金43	0.46
金44	0.46

10F

アイテム	出現率
エクスポーション	1.25
おさかな	4.02
貝	6.55
かぼちゃ	1.53
キきのこ	1.39
菊一文字	1.01
クリーンセリー	1.12
賢者の鎧	0.86
サークレット	1.24
魚の目玉	1.57
スピードブレード	0.98
スラッシュバイク	1.27
ダンジョン草	3.99
ドラゴンミート	4.28
日本酒	2.33
にんにく	6.71
ハイポーション	5.33
ハラペコシールド	1.33
ポーション	2.67
ホネ	2.81
ミスリルアーマー	2.67
ミスリルアックス	2.45
ミスリルシールド	1.33
ミスリルソード	2.36
ミスリルナックル	2.67
ミスリルヘルム	1.33
ミスリルロッド	1.44
もぐもぐ肉	4.19
ルーンブレイド	4
魔法石3	1.33
魔法石30	1.28

アイテム	出現率
金2	4.3
金3	2.54
金5	1.48
金6	1.43
金26	1.45
金30	1.33
金33	1.36
金35	2
金36	2.67
金37	1.35
金40	1.33
金43	0.94
金45	0.56

11F

アイテム	出現率
エクスポーション	1.19
お肉	1.26
ケトルハット	0.58
シルバーアックス	0.73
シルバーシールド	0.66
シルバースピア	1.21
シルバーソード	1.26
シルバーナックル	1.89
シルバーヘルム	1.17
シルバーロッド	2.55
タワーシールド	0.76
ダンジョン草	5.7
つるはし	0.53
ドゥードゥー肉	0.81
トラクーンランス	1.9
トリュフ	1.33
にんにく	1.9
呪いの剣	0.54
ハイポーション	6.44
爆弾	8.45
バスターソード	0.71
プロフェッサー	0.65
ペンギンの肉	0.67
ホネ	2.53
マツタケ	4.43
もぐもぐ肉	1.72
ワニ肉	0.66
魔法石7	0.64
魔法石10	7.59
金1	19.62
金4	8.13
金5	4.43
金6	1.9
金7	0.77
金20	0.68
金32	0.55
金34	0.77
金36	1.95
金38	0.75

12F

アイテム	出現率
エクスポーション	7.22
かぼちゃ	2.91
くま肉	4.33
しいたけ	4.23
シルバーアーマー	4.21
シルバーアックス	1.56
シルバーヘルム	1.43
すいか	1.66
ダンジョン草	1.47
呪いの剣	1.39
ハイポーション	8.57
爆弾	7.25
ばなな	4.01
プロフェッサー	1.78
ポーション	18.84
ムラサキきのこ	1.52
魔法石5	2.65
魔法石20	4.68
金11	4.35
金12	11.63
金28	1.54
金37	1.23
金46	1.54

13F

アイテム	出現率
お肉	2.87
ゴールデンアックス	1.56
ゴールデンシールド	1.44
ゴールデンスピア	2.99
ゴールデンロッド	2.94
スライムゼリー	1.34
タイガーファング	1.38
たまねぎ	2.79
ダンジョン草	5.88
チェインメイル	1.53
ドラゴンミート	11.64
とら肉	3.01
ハイポーション	10.14
爆弾	10.51
ピンクゼリー	1.46
ブルーゼリー	1.36
ポーション	7.89
魔法石3	1.36
魔法石20	5.56
魔法石100	3.13
金5	1.64
金6	5.8
金14	6.25
金15	1.21
金33	1.45
金37	1.68
金41	1.23

17F ブラッドサックに囲まれないように注意

ブラッドサックが5体のグループで出てきた時は、サンダーを使って一気に倒すか逃げた方がいいだろう。カーズインファントは貴重なきのこを落とすので倒した方がいい。

18F 素早さが低かったらタロスは無視！

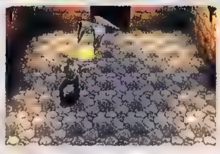
ハードモードは栄養が偏りやすく、素早さが上がりにくいのでタロスの攻撃力は脅威だ。



▶タロスの攻撃をくらうと大きくのけぞってしまう。

19F この階の敵は後半にしては弱め

この階に出てくる敵は全体的に弱めだが、唯一エンペラーペンギンだけは注意しよう。



▶エンペラーペンギンは優先して倒すといい。

20F ラストは目の前なのでこの階は無視！

この階に出てくる敵はアルテマがきく敵が多い。体力を温存するためこれを使って、次の階に急いでいった方がいい。

21F とうとう最後！戦いは慎重に

最後の21Fは、ノーマルモードと同じく、ザコ敵がいない。少しでも腹が減らないように最後のボスに向かおう。回復の泉の存在も忘れないように。



▲倒しかたはノーマルモードと全く一緒。



▲こいつを倒した後はフェニックスがいる。

14F

アイテム	出現率
いちご	3.34
エクスポーション	2.21
お肉	3.56
グラティウス	1.18
コーヒー	1.08
ゴールデンアックス	1 23
ゴールデンシールド	3.26
ゴールデンソード	1.88
ゴールデンヘルム	3.33
ゴールデンロッド	1.14
ダンジョン草	5.64
ドゥードゥー肉	5.85
トラゴンクロー	1.06
ドラゴンミート	2.29
ハイポーション	4.38
爆弾	2.43
ハラペコアーマー	1.24
パルチザン	2.16
プリズムロッド	1.18
ポーション	2.08
ホネ	1.13
ミドリきのこ	1.17
モア肉	3.35
魔法石4	17.24
魔法石5	9.35
魔法石8	1.15
金4	9.2
金１７	4.6
金３８	1.18
金３９	1 12

15F

アイテム	出現率
アカきのこ	3 12
エクスカリバー	2.54
エクスポーション	3.09
おさかな	5.38
かぼちゃ	2.64
ゴッドハンド	1.07
しいたけ	1.64
ダンジョン草	4.51
トーナメントアーマー	2.16
トカゲのしっぽ	2.85
ドラゴンミート	3.46
にんにく	1.96
ハイポーション	3.26
爆弾	3.71
プラチナアーマー	2.11
プラチナシールド	2.37
プラチナスピア	1 04
プラチナソード	1 08
プラチナナックル	2.27
プラチナヘルム	1.87
プラチナロッド	1.14
ペンギンの肉	1.05
ポーション	7.55
ホネ	5.34
マンプクアーマー	0.76
ミドリきのこ	1.11
陸奥守	1.03
勇者の盾	0.67
ロンギヌス	0.96
ワニ肉	2.22
魔法石３０	1.18
金１０	10.75
金１６	1.06
金２０	10.45
金３８	1 57
金４６	1.07

16F

アイテム	出現率
アオきのこ	1.51
エクスポーション	4.74
お肉	3.12
グリーンゼリー	3.03
クロスヘルメット	3.28
すいか	3.45
スライムゼリー	3.09
ダンジョン草	11.11
ドラゴンミート	3.56
ハイポーション	14.29
爆弾	3 17
プラチナアーマー	3.17
プラチナスピア	2.66
プラチナナックル	1.74
プラチナヘルム	1.75
プリンスナジーム	1.22
モア肉	1.46
魔法石4	1.57
魔法石３０	3.45
魔法石５０	3.22
金6	4.76
金7	1.61
金8	3.17
金9	4.76
金２１	1.46
金３７	1.75
金３９	1.69
金４２	1.46
金４６	1.59
金５０	3.17

17F

アイテム	出現率
エクスポーション	6 43
お肉	3.54
グリーンゼリー	3.36
ダイアモンドシールド	3.1
ダイアモンドスピア	3.46
ダイアモンドソード	3.16
ダイモンドアックス	3.27
ダンジョン草	6.54
天のむらくも	3.24
トラゴンミート	6.21
にんにく	3.13
ピンクセリー	2.56
プレートアーマー	3.23
ポーション	5.01
ミドリきのこ	3 26
モア肉	9 68
ワニ肉	3.75
金１４	9.68
金１５	3.23
金１９	6.47
金４２	3.12
金４７	2 3
金４８	2.27

18F

アイテム	出現率
アカきのこ	5.46
エクスポーション	7.89
魚の目玉	2.74
ダイアモンドアーマー	3.54
ダイアモンドアックス	2.83
ダイアモントソード	5.15
ダイアモンドロッド	5.31
たまねぎ	5 26
ダンジョン草	11.56
とら肉	4.11
呪いのグローブ	2.78
バーサクウェポン	2.65
ハイポーション	2.63
爆弾	6.17
プレートアーマー	4.96
魔法石１２	3.53
金１７	8.63
金４５	5.12
金５１	5.26
金６３	4.64

19F

アイテム	出現率
お肉	8.44
オリハルコン	3.86
クリスタルアーマー	4.18
すいか	4.05
たまねき	8.25
ダンジョン草	16.43
ドゥードゥー肉	4.24
爆弾	16.17
魔法石２０	4 66
金２０	4.17
金６１	16 22
金６５	9.33

20F

アイテム	出現率
アルテマウエポン	3.31
インペリアルガード	3.2
エクスポーション	6.49
オーガキラー	2.98
クリスタルアックス	3.33
クリスタルスピア	3.25
クリスタルソード	3.5
ダンジョン草	6.56
トカゲのしっぽ	2.98
ハイポーション	3.48
爆弾	6.41
ばなな	5.98
ブルーセリー	6.37
ほうれん草	3.46
ポーション	6.45
正宗	3.05
勇者の鎧	2.43
魔法石3	10 68
金３３	6.48
金５０	3.19
金６２	6.42

21F

アイテム	出現率
エクスポーション	20 5
タンジョン草	39.98
金５０	18.11
金５１	12.01
金５９	9.4

COLUMN ハードモードは運に左右される…？

ハードモード悲喜こもごも

なんというか、1回も死なないで解ける人って果たしてこの世にいるんだろうかと思われるほど超難易度の高いハードモード。ノーマルモードをプレイしてから同じ感覚でこちらをやるとまず間違いなくあっさり死ぬはず。逆のパターンの場合はノーマルモードが至れり尽せりの天国に思えるほど（実証済み）。

この過酷なモードで生き残るのに必要なのは何かと聞かれたら「運」としか答えようがない。このモードは運がよくないと生き延びることができないが、運が悪いと瞬殺（あるいはなぶり殺し）されることはザラなのだ。

さて、ここでは運に左右されるハードモードの悲喜こもごもについて実体験に基づき書いていこうと思う。



◀腕に自身のある人はいきなりハード選んじゃったりしたのかな…。



◀光がなかなか見えてこない、まさしくハードな生活の日々が続く。

アイテム僅少地獄＆湧出天国

運が悪いと、必要なアイテムが長時間まったく出ない状態にハマる。こうなるとお先は真っ暗。ハッキリいって最近のゲームには珍しい硬派なゲームなので甘い期待ははじめからしてはいけない。遠くないであろう死をあらかじめ覚悟しておこう。

なお、まれにアイテム出まくりのフィーバー状態が続くプレイデータが当たることがある。これは超ラッキー。アイテムが拾いきれないほど出るのでプレイがすごく楽になるのだ。神は皆に平等なんて嘘だ…。

▼ポーションも食べ物もつきた…倒れるのも時間の問題か…。





▲アイテム出過ぎパターン。フロアには拾い切れないアイテムの山が。

モンスター地獄

死に直結する要因No.1といえばやはりシャッター。運が悪いと部屋に入るたびにシャッターが閉まる状態にはまる。

しかし、これにも敵がほとんど出現しないという逆パターンのデータが存在する。これはこれで大ピンチ。アイテムは床に落ちているものと隠し部屋のものしか手に入らないのだ！　これでは先が続かない。でもこの状況にハマっても根性でほぼ初期装備のまま10数階まで降りたツワモノがいるらしい…。まあ、結局死にましたが。



◀アイテムがなくとも手加減無用、超高速で出現しまくるモンスター軍団。もう手に負えません。

クエストモード データ一覧

武器
武器のクリティカル属性
防具
守護神
食べ物
ポーション
その他

データ一覧項目＆数値に関する補足事項

＜武器のクリティカル属性＞

発生確率＝クリティカル攻撃の発生する確率／**攻撃力倍率**＝クリティカル攻撃発生時の攻撃力の倍率／**出現率**＝当該属性の出現する確率

＜武器、鎧、兜、盾＞

器用さ＝数値が高いほど耐久力が下がりにくくなる／**すばやさ**＝数値が高いほど攻撃を受けた際の硬直時間が短かくなる。／**腹持ち度**＝数値が高いほど腹持ちがよくなる／**経験値上昇度**＝数値が高いほど経験値が上がりやすくなる／**耐久力**＝数値が高いほど耐久力が上がる／**HP上昇**＝数値が高いほど最大体力が上がる／**魔法短縮**＝「○」がついている武器は超魔法のため時間が短くなる／**両手**＝武器の両手持ちか片手持ちかを表す。ブランクは片手持ち。「両」は両手持ちで、盾が装備できない／**使用制限**＝「男」は増田のみ、「女」はクレアのみ使用可能な武器

※特にことわりのないものは、武器、鎧、兜、盾共通の項目

＜守護神＞

最大HP(％)＝最大体力の増減割合

＜食べ物＞

回復量ランク＝回復する量のランク付け。A～Eの5段階で、Aがもっとも回復量が多い／**たんぱく質、炭水化物、脂質、ミネラル、ビタミン**＝数値が高いほど各栄養素のパラメータに大きな影響を与える。0は影響なし

クエストモード



武器一覧

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ
ダガー系	ダガー	10	1	0	0	0	0
	フルーツナイフ	50	3	0	0	0	0
	ハンティングナイフ	20	5	0	0	0	0
	キドニーダガー	80	8	0	0	0	0
	ロンデルダガー	100	9	0	0	0	0
	サバイバルナイフ	180	12	0	0	0	0
	アンテニーダガー	120	13	0	0	0	0
	アーミーナイフ	200	14	10	0	0	0
	盗賊のナイフ	370	19	0	0	0	0
	アンドリュースナイフ	550	29	0	0	0	0
	アサシンダガー	620	39	0	3	0	0
	バーサクナイフ	450	45	0	0	0	0
	ガラスのダガー	220	70	0	0	0	0
ショートソード系	ショートソード	14	4	0	0	0	0
	ブロンズソード	20	11	0	0	0	0
	バタフライエッジ	250	18	0	-3	-3	0
ミスリルソード系	サーベル	150	10	0	1	0	0
	アイアンソード	100	21	0	0	0	0
	グレートソード	400	27	0	0	1	0

アイテムデータ一覧

武器のクリティカル属性

属性(冠名)	クリティカル発生確率	クリティカル攻撃力倍率	アイテム出現率	備考
デフォルト	3%	×3	40.00%	冠名無し
ユーズド	10%	×1.5	40.00%	耐久度1/2
エース	5%	×4	11.00%	
キング	5%	×5	8.00%	
パーフェクト	20%	×2	0.50%	
インパクト	5%	×10	0.50%	

ダンジョン内で入手できる武器には、まれに武器名の後に「ユーズド」などの属性（冠名）がついているものがある。それらの効果について左表にまとめたので参照してほしい。

すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	魔法短縮	両手	使用制限	補足
0	0	0	7	0				サバイバル用ナイフ
0	5	0	6	0				いわゆる果物ナイフ
0	0	0	7	0				狩り用のナイフ
0	0	0	7	0				するどい短剣
0	-1	0	7	0				持ちやすい短剣
0	0	0	7	10				サバイバル用ナイフ
0	-1	0	7	0				シンプルな短剣
0	0	0	7	0				陸軍用ナイフ
12	-1	-5	7	0				盗賊が好んで使う
0	-1	3	7	0			女	アンドリュース家伝統のナイフ
1	-1	0	7	0				すばやく切りつける暗殺用タガー
0	-1	0	7	0				魔法もガードもできない
0	-1	0	1	0				ガラスでできた短剣
0	0	0	8	0				短めの剣
-1	0	0	8	0				銅でできた剣
4	1	0	8	0				ちょうのはねのような剣
0	0	0	8	0				持ちやすい細身の剣
-1	0	0	8	0				鉄でできた剣
-1	-1	0	8	0				魔法防御効果もある剣

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ
ミスリルソード系	ミスリルソード	200	41	0	0	0	0
	ガラスの剣	40	76	0	0	0	0
エンハンスソード系	エンハンスソード	480	29	4	0	0	0
	ロングソード	160	31	0	0	0	0
	ルーンブレイド	650	45	0	0	0	0
	ゴールデンソード	300	62	0	0	0	0
	ブラッドソード	1500	77	-10	0	0	0
ダイヤモンドソード系	ツゥーハンドソード	14	16	0	0	0	0
	ハードブレイカー	350	25	0	0	0	0
	ツヴァイハンダー	20	36	0	0	0	0
	スピードブレード	680	48	0	0	0	0
	シルバーソード	260	51	0	0	0	0
	呪いの剣	850	68	0	0	0	0
	グラディウス	1000	71	0	2	0	0
	ダイヤモンドソード	400	85	0	0	0	0
	ファルクス	3600	89	0	0	2	0
クリスタルソード系	レプリカソード	30	7	0	0	0	0
	ブロードソード	230	16	1	0	0	0
	クレイモア	550	30	0	0	0	0
	プラチナソード	360	73	0	0	0	0
	マンイーター	1200	76	-10	10	0	0
	エクスカリバー	1800	80	0	0	0	0
	フォースイーター	1500	88	0	0	0	0
	クリスタルソード	460	93	0	0	0	0
	勇者の剣	2500	93	30	0	0	0
オリハルコン系	人生勉強	600	42	0	0	0	0
	オリハルコン	5500	97	0	4	3	0
バスターソード系	バスターソード	750	57	0	0	0	0
村雨系	村雨	400	26	0	0	0	0
	虎鉄	550	40	3	0	0	0
	村正	900	67	0	0	0	0
	陸奥守	1500	79	0	0	0	0
	佐助の刀	5000	105	0	5	3	0
ラグナロクソード系	ラグナロクソード	3000	95	0	5	2	0
	バーサクウェポン	2300	98	0	0	0	0

すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	魔法短縮	両手	使用制限	補足
-2	-1	0	8	0				ミスリルでできた剣
0	0	0	1	0				ガラスでできた剣
-2	-1	0	8	0				防御力が増す
-1	-1	0	8	0				長めの剣
-2	-1	2	8	0				三日月型の剣
-2	-2	0	8	0				金でできた剣
-1	-1	0	8	0				血をみるかもしれない剣
-1	-1	0	10	0		両	男	両手持ちの剣
-1	-1	0	8	5				破壊力がある
-1	-1	0	10	0		両	男	ドイツ製の両手剣
10	-10	0	8	0				身のこなしが軽くなる剣
-2	-2	0	8	0				銀でできた剣
-2	-2	0	8	0				魔法もガードもできない
-2	-2	0	8	0				伝説の武器
-3	-3	0	8	0				ダイヤモンドでできた剣
-3	-3	0	9	0				S字型の剣
0	0	0	2	0				つくり物の剣
-1	0	0	8	0				刀身が長めの剣
-2	-1	-10	10	0		両	男	とても大きな剣
-3	-2	0	8	0				白金でできた剣
-2	-2	0	8	0				人を食ったような強さの剣
-3	-1	0	10	5		両	男	幻の剣と呼ばれている
-3	-2	0	8	10				力がみなぎってくる剣
-3	-3	0	8	0				クリスタルでできた剣
-1	-10	0	8	-10				ヒーロー気分にひたれる剣
-2	-1	5	8	-20			女	最大体力が減る剣
-3	-3	0	10	0			女	宇宙物質でできている
2	-1	0	10	0		両	男	クラウドが使っていた剣
3	-1	0	8	0		両	男	扱いやすい日本刀
-1	-1	0	8	0		両	男	防御に向いている
-2	-1	0	8	5		両	男	生命力がみなぎってくる剣
-2	5	0	8	0		両	男	腹持ちのいい剣
-3	-2	0	8	10		両	男	未来忍者の落し物の剣
-3	-2	0	10	0		両	男	すごくかっこいい剣
-4	-3	0	10	0		両	男	魔法もガードもできない

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ
アルテマウェポン系	アルテマウェポン	3800	99	3	0	0	0
まさむね系	チャンバラソード	8	10	0	0	0	0
	菊一文字	700	50	0	0	0	0
	天の叢雲	2000	90	2	0	1	0
	正宗	4000	98	0	7	0	0
ミスリルロッド系	スモールロッド	14	3	0	0	0	0
	ガードロッド	150	4	10	2	10	0
	ヒールロッド	290	13	0	2	4	0
	アイアンロッド	100	18	0	0	0	0
	ミスリルロッド	200	38	0	0	0	0
	ゴールデンロッド	300	58	0	0	0	0
	プリズムロッド	900	64	0	3	3	0
	ガラスの杖	220	81	0	10	3	0
ウィザードロッド系	ブロンズロッド	20	8	0	0	0	0
	フルメタルロッド	420	22	0	2	8	0
	ワイザーロッド	160	28	0	0	0	0
	ストライクロッド	680	41	0	2	3	0
	賢者の杖	800	49	0	11	3	0
	ウィザードロッド	850	62	0	10	3	0
	プラチナロッド	360	70	0	0	0	0
	オーロラロッド	1200	73	0	3	3	0
フェアリーテイル系	スワローテイル	600	33	0	2	2	0
	シルバーロッド	260	47	0	0	0	0
	フェアリーテイル	1800	85	0	3	3	0
	プリンセスガード	3500	93	12	5	7	0
	ダイヤモンドロッド	400	104	0	0	0	0
	クリスタルロッド	460	120	0	0	0	0
バトルアックス系	なくした斧	10	3	0	20	0	0
	ハンドアックス	14	9	0	0	0	0
	ブロードアックス	200	17	0	1	0	0
	バトルアックス	160	34	0	0	0	0
	ポールアックス	650	46	0	0	3	0
	まき割の斧	570	47	0	-10	-8	0
	ゴールデンアックス	300	65	0	0	0	0
	フランシスカ	1200	79	5	0	0	0

すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	魔法短縮	両手	使用制限	補足
-4	-2	0	10	0		両	男	究極の武器らしい
0	0	0	4	0		両	男	サムライ気分になれる剣
10	-4	0	8	0		両	男	切れ味抜群の剣
-3	-2	0	8	0		両	男	バランスのとれた武器
-3	-2	0	8	0		両	男	セフィロスの武器
0	0	0	9	0	○	両	女	小さいロッド
0	0	0	9	0	○	両	女	防御力の高いロッド
-1	0	0	9	10	○	両	女	最大体力が上がるロッド
0	0	0	9	0	○	両	女	鉄でできたロッド
-1	-1	0	9	0	○	両	女	ミスリルでできたロッド
-1	-1	0	9	0	○	両	女	金でできたロッド
-2	-2	0	9	0	○	両	女	攻守バランスの良いロッド
0	-1	0	1	0	○	両	女	ガラスでできたロッド
0	0	0	9	0	○	両	女	銅でできたロッド
0	0	0	13	0	○	両	女	コチコチのガチガチなロッド
0	-1	0	9	0	○	両	女	扱いやすいロッド
-1	-1	0	9	0	○	両	女	気合い十分なロッド
-3	-1	6	9	0	○	両	女	賢者が使うロッド
-1	-1	0	9	0	○	両	女	魔法使いのロッド
-1	-2	0	9	0	○	両	女	白金でできたロッド
-2	-2	0	9	0	○	両	女	魔法防御に強くなるロッド
10	-1	0	9	0	○	両	女	ツバメのような素早さのロッド
-1	-1	0	9	0	○	両	女	銀でできたロッド
-2	-2	5	9	0	○	両	女	おとぎ話みたい
-3	-3	0	9	0	○	両	女	姫をお守りするロッド
-2	-2	0	9	0	○	両	女	ダイヤモンドのロッド
-2	-2	0	9	0	○	両	女	クリスタルのロッド
1	5	0	4	50				正直者が得をする斧
-1	-1	0	12	0				にぎりやすい斧
-1	-1	0	12	0				刃身が広い斧
-2	-2	0	12	0				戦い向けの斧
-2	-3	0	12	0				長い柄のついた斧
-1	-2	0	12	0				きこりの斧
-2	-4	0	12	0				金でできた斧
-4	-4	0	12	0				いい感じの斧

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ
グレートアックス系	ブロンズアックス	20	15	0	0	0	0
	グレートアックス	350	28	1	0	0	0
	ミスリルアックス	200	44	0	0	0	0
	ホースマンズハンマー	760	56	0	0	0	0
	クレセントアックス	800	62	0	2	7	0
	巨人の斧	950	69	20	0	0	0
	プラチナアックス	360	76	0	0	0	0
	ガラスの斧	750	85	0	0	0	0
オーガキラー系	アイアンアックス	100	24	0	0	0	0
	ウォーハンマー	450	37	0	0	0	0
	シルバーアックス	260	54	0	0	0	0
	空腹の斧	1200	92	0	0	0	0
	オーガキラー	2500	97	8	0	0	0
	ビーストアックス	3000	100	0	0	0	0
	ダイヤモンドアックス	400	108	0	0	0	0
	クリスタルアックス	460	124	0	0	0	0
つるはし系	つるはし	700	59	2	0	0	0
	コンストラクション	930	70	-30	0	0	0
	パワーマトック	4000	103	-30	0	0	0
スピア系	クォータースタッフ	70	2	0	0	0	0
	スピア	14	7	0	0	0	0
	ランス	150	10	0	0	0	0
	フォーク	250	20	10	-10	-10	0
	ロングスピア	160	32	0	0	0	0
	ジャベリン	500	35	0	0	0	0
	ドラグーンランス	750	54	0	0	0	0
	ゴールデンスピア	300	63	0	0	0	0
	ダイヤモンドスピア	400	107	0	0	0	0
パルチザン系	ブロンズスピア	20	12	0	0	0	0
	グレイブ	200	15	3	0	0	0
	ミスリルスピア	200	42	0	0	0	0
	スラッシュパイク	590	44	0	0	0	0
	パルチザン	950	70	6	0	0	0
	プラチナスピア	360	74	0	0	0	0
	ガラスの槍	650	83	0	0	0	0

すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	魔法短縮	両手	使用制限	補足
-1	-1	0	12	0		両	男	銅でできた斧
-1	-2	0	12	0		両	男	防御力も上がる斧
-2	-3	0	12	0		両	男	ミスリルでできた斧
-3	-3	2	12	0		両	男	騎士がよく使う斧
-3	-4	0	12	0		両	男	かなりゴージャスな斧
-10	-5	-5	12	0		両	男	普通の人でも使えるらしい
-3	-4	0	12	0		両	男	白金でできた斧
-1	-2	0	1	0		両	男	ガラスでできた斧
-1	-2	0	12	0		両	男	鉄でできた斧
-2	-2	0	12	0		両	男	強力な金槌
-2	-3	0	12	0		両	男	銀でできた斧
-2	-10	0	15	0		両	男	お腹がどんどん減る斧
-4	-5	0	12	0		両	男	神をも殺す恐ろしい斧
-5	-2	0	4	0		両	男	魔法もガードもできない
-3	-5	0	12	0		両	男	ダイヤモンドでできた斧
-4	-5	0	12	0		両	男	クリスタルでできた斧
-5	-5	0	8	0		両	男	穴堀に便利
-4	-3	0	20	20		両	男	工事現場で使われている
8	-6	0	8	0		両	男	防御力が大幅に落ちる
10	10	0	10	0				へんてつのない棒
-1	0	0	10	0				歩兵が使う細い槍
2	0	0	10	0				騎兵が使う槍
-3	-2	0	10	0				農作業用の道具
-2	-1	0	10	0				長めの槍
-2	-2	0	10	0				にぎりやすい槍
5	-3	0	10	0				竜騎士が用いる槍
-4	-2	0	10	0				金でできた槍
-5	-3	0	10	0				ダイヤモンドでできた槍
-1	-1	0	10	0		両	男	銅でできた槍
-1	-1	0	10	0		両	男	手軽な槍
-3	-2	0	10	0		両	男	ミスリルでできた槍
-2	-2	0	10	5		両	男	最大体力が5%増える
-4	-3	0	10	0		両	男	シドも使っていた槍
-4	-3	0	10	0		両	男	白金でできた槍
-1	-1	0	1	0		両	男	ガラスでできた槍

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ
パルチザン系	クリスタルスピア	460	123	0	0	0	0
ロンギヌス系	アイアンスピア	100	22	0	0	0	0
	ハルベルト	480	23	0	0	3	0
	トライデント	640	46	0	0	0	0
	シルバースピア	260	52	0	0	0	0
	ホーリーランス	930	67	-10	10	15	0
	ロンギヌス	1500	81	0	5	0	0
	呪いの槍	1700	84	0	0	0	0
	ビーナスゴスペル	2400	95	0	0	10	0
カイザーナックル系	レザーナックル	14	6	0	0	0	0
	てぶくろ	20	9	0	0	0	0
	カイザーナックル	150	12	3	0	0	0
	メタルナックル	160	30	0	0	0	0
	モータードライブ	580	36	0	0	0	0
	プロフェッサー	780	55	0	0	0	0
	ゴールデンナックル	300	61	0	0	0	0
	ドラゴンクロー	900	67	0	0	0	0
ゴッドハンド系	ブロンズナックル	20	10	0	0	0	0
	グランドグラブ	200	16	0	2	0	0
	ミスリルナックル	200	40	0	0	0	0
	マスターフィスト	580	43	0	3	4	0
	アイアンフィスト	640	52	0	8	-10	0
	ゴッドハンド	1400	77	10	0	0	0
	ダイヤモンドナックル	400	84	0	0	0	0
プレミアムハート系	アイアンナックル	100	20	0	0	0	0
	オーバーソウル	390	24	0	0	0	0
	シルバーナックル	260	50	0	0	0	0
	タイガーファング	850	65	0	0	0	0
	プラチナナックル	360	72	0	0	0	0
	プリンスナジーム	1000	75	0	-14	0	0
	ガラスのコブシ	400	79	0	0	0	0
	プレミアムハート	1800	87	0	0	8	0
	クリスタルナックル	460	92	0	0	0	0
	呪いのグローブ	1900	96	0	0	0	0

すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	魔法短縮	両手	使用制限	補足
-5	-3	0	10	0		両	男	クリスタルでできた槍
-2	-1	0	10	0		両	男	鉄でできた槍
-1	-1	0	10	0		両	男	魔法防御力が上がる
-3	-3	3	10	0		両	男	先が3つに分かれた槍
-3	-2	0	10	0		両	男	銀でできた槍
-5	-2	0	5	0		両	男	神聖な感じのする槍
-4	-4	0	10	0		両	男	おどろおどろしい槍
-3	-3	0	10	0		両	男	魔法もガードもできない
-5	-4	0	10	0		両	男	見た目も美しい槍
0	0	0	4	0		両		革でできたナックル
0	0	0	2	0		両		はめるとあったかい
0	0	0	4	0		両		はめごこちのいいナックル
0	-1	0	4	0		両		鋼でできたナックル
3	-1	0	4	0		両		気合いが増すナックル
-2	-2	5	4	-5		両		大学教授専用のナックル
-1	-1	0	4	0		両		金でできたナックル
5	-3	0	4	0		両		竜の爪のように鋭いナックル
0	0	0	4	0		両		銅でできたナックル
0	-1	0	4	0		両		魔力が秘められている
-1	-1	0	4	0		両		ミスリルでできたナックル
-1	-2	0	4	0		両		ザンガンゆずりのナックル
-1	-3	0	4	0		両		鉄のコブシ
-3	-3	0	4	0		両		三島な武器
-2	-2	0	4	0		両		ダイヤモンドのナックル
0	0	0	4	0		両		鉄でできたナックル
-1	-1	0	4	5		両		力がみなぎるナックル
-1	-1	0	4	0		両		銀でできたナックル
-2	-2	2	4	0		両		虎の牙のように鋭い
-1	-2	0	4	0		両		白金でできたナックル
20	-5	0	4	0		両		ナジームの愛用品
0	-1	0	1	0		両		ガラスでできたナックル
-3	-3	0	4	0		両		乙女ゴコロというやつらしい
-2	-2	0	4	0		両		クリスタルのナックル
-2	-2	0	4	0		両		魔法もガードもできない

鎧一覧

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力
レザーアーマー系	レザーアーマー	20	0	3	0	2
	ハードレザー	100	0	4	0	2
	賢者の鎧	650	0	18	5	4
	リングメイル	790	1	24	0	2
	ゴールデンアーマー	300	0	25	0	2
ブロンズアーマー系	ブロンズアーマー	40	0	8	0	2
	フルプレート	500	-5	14	7	2
	スケールアーマー	140	0	16	0	2
	ハラペコアーマー	800	10	29	7	0
	マンプクアーマー	800	0	29	0	4
	アダマンアーマー	1400	0	32	0	0
	ダイヤモンドアーマー	400	0	37	0	2
ミスリルアーマー系	ブリガンダイン	300	0	10	0	2
	アイアンアーマー	100	0	12	0	2
	ミスリルアーマー	200	0	20	0	2
	チェインメイル	1000	0	27	1	2
	プラチナアーマー	360	0	30	0	2
	竜騎士の鎧	1900	0	32	0	0
	トーナメントアーマー	1700	0	35	2	0
クリスタルアーマー系	クリスタルアーマー	460	0	42	0	2
	シルバーアーマー	240	0	23	0	2
	ヘヴィアーマー	600	0	19	0	15
	ブレードアーマー	2300	0	33	0	5
	プレスドアーマー	2500	3	43	4	0
	ガラスの鎧	390	0	49	0	0
	勇者の鎧	2000	2	44	0	10
佐助アーマー系	佐助アーマー	5000	3	50	3	3

器用さ	すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	補足
0	-1	-1	0	7	0	革でできた鎧
0	-1	-1	0	8	5	丈夫な革の鎧
0	-1	-1	6	14	0	賢者が使う鎧
0	-2	-2	0	13	0	攻撃力も少し上がる鎧
0	-2	-3	0	13	0	金でできた鎧
0	-1	-1	0	8	0	銅でできた鎧
0	-3	-2	0	11	0	体全体を保護する鎧
0	-1	-2	0	10	0	うすい銅でできた鎧
0	-1	-15	0	15	0	おなかが減りやすい鎧
0	-8	15	0	15	0	おなかが減りにくい鎧
0	-3	-3	0	15	10	最大体力が10%増す鎧
0	-3	-3	0	15	0	ダイヤモンドでできた鎧
0	-1	-1	0	9	0	よくある鎧
0	-1	-1	0	9	0	鉄でできた鎧
0	-1	-2	0	10	0	ミスリルでできた鎧
0	-2	-3	0	14	0	くさりで攻撃を防ぐ
0	-2	-3	0	14	0	白金でできた鎧
0	10	-3	0	16	0	竜騎士が使う鎧
0	-3	-4	0	17	0	魔法攻撃力が高め
0	-3	-4	0	16	0	クリスタルでできた鎧
0	-2	-2	0	12	0	銀でできた鎧
0	-7	-2	0	12	0	とても重い鎧
0	-3	-3	0	16	0	魔法防御力が高め
0	-3	-4	0	18	0	勇ましく立ち向かう人の鎧
0	-1	-1	0	1	0	ガラスでできた鎧
0	-3	-5	0	19	-5	勇者の気分になれる鎧
0	-4	-6	0	20	0	未来忍者サスケの鎧

兜一覧

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力
レザーヘルム系	レザーヘルム	16	0	1	0	1
	アーメット	120	0	9	0	1
	サークレット	490	0	12	5	4
	賢者の兜	840	0	13	5	4
	クロスヘルメット	200	0	19	0	2
ブロンズヘルム系	ヘルメット	20	0	3	0	1
	ブロンズヘルム	30	0	4	0	1
	スピードヘルム	200	0	6	0	0
	ハラペコヘルム	400	5	10	3	0
	プラチナヘルム	340	0	18	0	1
アイアンヘルム系	アイアンヘルム	80	0	7	0	1
	マンプクヘルム	400	0	10	0	4
	シルバーヘルム	240	0	13	0	1
	ダイヤモンドヘルム	380	0	20	0	1
	ヴァイキングヘルム	1400	10	21	0	8
ミスリルヘルム系	ミスリルヘルム	160	0	8	0	1
	ゴールデンヘルム	280	0	16	0	1
	ケトルハット	600	0	14	0	3
	マジックヘルム	280	0	5	9	20
クリスタルヘルム系	クリスタルヘルム	440	0	23	0	1
	勇者の兜	1300	1	23	0	5
	ガラスの兜	90	0	27	0	2
佐助の兜系	佐助の兜	5000	3	26	3	3

器用さ	すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	補足
0	0	0	0	6	0	革でできた兜
0	-1	0	0	9	0	頭を守るもの
0	-2	0	0	10	0	魔力を高める兜
0	-1	0	6	9	0	賢者の使う兜
0	-7	-5	0	11	0	ヘルメットの強化版
0	0	0	0	7	0	軽くて丈夫な頭防具
0	0	0	0	7	0	銅でできた兜
0	10	-5	0	14	0	すばやさが増す兜
0	-1	-9	0	11	0	お腹がすく兜
0	-1	-1	0	14	0	白金でできた兜
0	0	0	0	8	0	鉄でできた兜
0	-5	10	0	11	0	お腹が減りにくい兜
0	-1	-1	0	11	0	銀でできた兜
0	-2	-2	0	14	0	ダイヤモンドでできた兜
0	-1	-2	0	18	0	ヴァイキングの気分になれる兜
0	-1	0	0	10	0	ミスリルでできた兜
0	-1	-1	0	12	0	金でできた兜
0	-1	-1	0	12	0	帽子のように軽い兜
0	0	0	0	8	0	魔法がかった兜
0	-2	-2	0	15	0	クリスタルでできた兜
0	0	0	0	14	-5	勇者の気分になれる兜
0	-2	-1	0	1	0	ガラスでできた兜
0	-3	-3	0	20	0	未来忍者の兜

盾一覧

系統	名前	価格	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力
レザーシールド系	レザーシールド	16	0	1	0	1
	バックラー	50	0	2	0	1
	ラウンドシールド	120	0	8	0	1
	カイトシールド	300	0	7	0	1
	ガラスの盾	200	0	30	0	1
スモールシールド系	おもちゃの盾	10	0	0	0	0
	スモールシールド	80	0	3	0	1
	クロスシールド	450	0	9	0	1
	賢者の盾	320	0	9	5	4
	シルバーシールド	240	0	12	0	1
ブロンズシールド系	ブロンズシールド	30	0	4	0	1
	ゴールデンシールド	280	0	14	0	1
	ハラペコシールド	500	5	15	3	0
	マンプクシールド	500	0	15	0	4
ミスリルシールド系	ヒーターシールド	180	1	5	0	1
	アイアンシールド	80	0	6	0	1
	ミスリルシールド	160	0	10	0	1
	プラチナシールド	340	0	16	0	1
	イージスの盾	920	0	19	2	3
クリスタルシールド系	クリスタルシールド	440	0	21	0	1
ダイヤモンドシールド系	マジックシールド	550	0	10	4	30
	タワーシールド	550	0	12	1	1
	スクエアシールド	680	0	16	0	2
	ダイヤモンドシールド	380	0	19	0	1
	勇者の盾	1200	1	21	0	5
	ドラゴンシールド	1200	0	22	0	5
	インペリアルガード	1800	2	24	0	10

器用さ	すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度	耐久力	HP上昇	補足
0	0	0	0	10	0	革でできた盾
0	0	0	0	7	5	攻撃から身を守る
0	0	0	0	9	0	広い範囲で守れる盾
0	0	2	0	10	0	凧に似ている盾
0	0	0	0	1	0	ガラスでできた盾
0	10	4	0	2	0	おもちゃらしい
0	0	0	2	8	0	小さくて持ちやすい盾
0	2	0	0	11	0	十字軍の盾
0	-2	-1	6	11	0	賢者が使う盾
0	-1	-1	0	11	0	銀でできた盾
0	0	0	0	7	0	銅でできた盾
0	-1	-1	0	12	0	金でできた盾
0	-1	-5	0	13	0	お腹がすきやすい盾
0	-5	10	0	13	0	お腹がすきにくい盾
0	0	0	0	9	0	攻撃力が少し上がる盾
0	0	0	0	8	0	鉄でできた盾
0	-1	0	0	10	0	ミスリルでできた盾
0	-1	-1	0	13	0	白金でできた盾
0	-2	-1	0	14	0	伝説の盾
0	-2	-2	0	15	0	クリスタルでできた盾
0	-1	0	0	15	0	魔法攻撃に強い盾
0	-1	-1	0	12	0	縦長の盾
0	-2	7	0	13	0	四角い盾
0	-2	-1	0	14	0	ダイヤモンドでできた盾
0	-3	-1	0	15	-5	勇者の気分になれる盾
0	5	-2	0	15	0	ドラゴンっぽい盾
0	-2	-2	0	16	10	気品あふれる盾

守護神効果一覧

守護神名	最大HP(%)	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	器用さ	すばやさ	腹持ち度	経験値上昇度
ガイア	-1	1	1	1	1	1	1	0	0
ゼウス	1	0	1	0	0	0	0	0	0
ポセイドン	0	1	0	0	0	1	0	0	0
ハーデス	0	0	0	1	0	0	1	0	0
アレス	0	1	1	0	0	0	0	0	0
アテナ	0	1	0	1	0	0	0	0	0
アポロン	0	0	1	0	1	0	0	0	0
アルテミス	0	0	0	1	1	0	0	0	0
ヘルメス	0	0	0	0	0	1	1	0	0
バッカス	1	0	0	0	0	1	0	0	0
サタン	-1	2	2	-1	-1	-1	-1	0	0
ルシフェル	-1	-1	-1	2	2	-1	-1	0	0
マモン	2	-1	-1	-1	-1	-1	-1	2	0

食べ物一覧

ゲーム中では、満腹度の数値を見ることができないので、数値をランク化。見方は下の表を参照。

満腹度回復量	ランク	目安
51〜	A	かなり多い
31〜50	B	多い
26〜30	C	ふつう
11〜25	D	少ない
5〜10	E	かなり少ない

食料データ

栄養素欄にある数値は体調パラメータにどれだけ影響を与えるかを数値化したもの。0は影響なし、数値が高いほど体調パラメータに影響を与える。

肉類

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
ホネ	D	0	0	0	3	0	10
お肉	C	2	0	0	0	0	30
ドッグフード	D	0	0	2	0	0	10
おさかな	B	0	0	3	0	0	30
とら肉	A	3	0	0	0	0	30
ドゥードゥー肉	B	0	0	2	0	0	30
モア肉	B	0	0	2	0	0	30
もぐもぐ肉	C	2	0	0	0	0	30

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
ワニ肉	B	3	0	0	0	0	10
くま肉	A	3	0	0	0	0	30
ドラゴンミート	A	0	0	4	0	0	30
トカゲのしっぽ	B	2	0	0	0	0	30
トカゲのシッポ	B	2	0	0	0	0	30
ペンギンの肉	B	0	0	2	0	0	30
クマの左手	E	5	0	0	0	0	30
クマ右手	E	1	0	0	0	0	200
タコアシ	B	0	0	4	0	0	10
貝	D	0	0	3	0	0	20

飲み物

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
白ワイン	D	0	0	0	0	0	100
赤ワイン	D	0	0	0	0	0	100
日本酒	D	0	0	0	0	0	100
ビール	D	0	0	0	0	0	100

果物

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
ばなな	D	0	0	0	0	3	10
すいか	C	0	0	0	0	3	10
トマトジュース	E	0	0	0	0	4	10
いちご	E	0	0	0	0	1	10

野菜

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
ダンジョン草	E	0	0	0	0	1	10
たまねぎ	B	0	0	0	0	2	10
かぼちゃ	B	0	0	0	0	1	10
にんにく	B	0	0	0	0	2	10
ほうれん草	B	0	0	0	0	2	10

調味料

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
塩	E	0	0	0	4	0	10
魚の目玉	D	0	0	0	3	0	20
コーヒー	E	0	0	0	2	0	20

お菓子

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
アイスクリーム	B	0	0	0	2	0	20

きのこ

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
アカきのこ	C	0	2	0	0	0	10
キきのこ	C	0	2	0	0	0	10
ムラサキきのこ	C	0	2	0	0	0	10
ミドリきのこ	C	0	2	0	0	0	10
アオきのこ	C	0	2	0	0	0	10
トリュフ	C	0	4	0	0	0	10
しいたけ	E	0	1	0	0	0	10
マツタケ	C	0	4	0	0	0	10
マッシュルーム	C	0	1	0	0	0	10

ゼリー

種類	回復量ランク	蛋白質	炭水化物	脂質	ミネラル	ビタミン	価格
ブルーゼリー	A	0	0	0	2	0	20
グリーンゼリー	A	0	0	0	2	0	20
ピンクゼリー	A	0	0	0	2	0	20
スライムゼリー	A	0	0	0	2	0	20

ポーション

種類	回復量	価格
ポーション	64	50
ハイポーション	128	150
エクスポーション	1024	300

その他のアイテム

種類	価格
レシピブック	-
フェニックスの尾	-
ドラゴンウイング	-
増田のアーク	-

種類	価格
クレアのアーク	-
お金	-
魔法石	10個で10
爆弾	50



MEMO

ドリフ
「エアガイツ」の開発メーカー、ドリームファクトリーの愛称。ドリフの面々も愛用している。当たり前だがザ・ドリフターズとは関係ないので念のため。

ドリフ スペシャルインタビュー① DREAM FACTORY SPECIAL INTERVIEW

クエストモード

オマケと本編が肩を並べた！

TOTAL DIRECTION アクションRPGが作りたかった！

――これだけのボリュームを持ったゲームを、製品にしないでオマケでつけたっていうのはすごいですね。

石井：最近のゲーム市場を見ると、新しいゲームシステムを売るのって難しいんですよね。アクションRPGというと、膨大な世界観とかキャラの背景とか、綺麗なグラフィックスとか、そういったもので惹きつける戦略を持っていないと、なかなか新しいユーザーに受け入れてもらえないんです。

――ドリフとしては、設定よりゲーム性で勝負していきたい、と。

石井：僕個人としては「本当に大事なのはシステムであって、システムで売っていきたい」と思っています。設定やキャラクターばかりが強調されて、ゲームのシステムが見えなくなるようなものではなく、システムを活かすためにキャラや設定がある――そんなふうに考えているんですよ。ただ、やっぱりそれだと、ゲームがあふれている現状ではユーザーに納得してもらえないんですよね。

――そのために、「エアガイツ」に同梱する形を取ったわけですね。

石井：クエストモードには、戦闘システムの実験の意味もあったんです。リアルタイムのRPGで、あれだけ大きいキャラが、複数の敵を相手に武器を持って闘うアクションゲームって、ほとんどないんですよね。今回は装備によってグラフィックやアクションも変えてますし。

――「トバル」シリーズ(注1)のクエストモードとはまったく別の進化を遂げましたね。

石井：「トバル」の時は、ゲーム本編の格闘部分のモーションなどをいろいろ流用してたんですけど、今回のはほとんど一から作ってますからね。格闘ゲームの延長上にあるゲームじゃなくて、純粋なアクションRPGを作りたかったんです。そういった意味では、このゲームはいろんな可能性を出せたかな、と。格闘と完全に離れたシステムで作れたんで、次に作るゲームはさらに工夫して、また別の面白いシステムを実現したいですね。



ディレクター　石井精一
ドリフ代表取締役社長にして、『エアガイツ』の総監督。ドリフ作品の数々の斬新なアイデアの多くは、この人によるもの。

『トバル』シリーズ
ドリフが制作したPS用格闘ゲーム、『TOBAL NO.1』、『TOBAL2』のシリーズのこと。この頃からオマケとは思えないクエストモードがついていた。『エアガイツ』のジャストフレームなどは、この『トバル』の流れをくんでいる。

MEMO



企画　渋谷 哲也

各種企画と、ゲームのバランス調整を担当。ゲームの腕もかなりのもので、よく夜の新宿のゲーセンに出没するらしい。



▲お2人とも終始穏やかな口調だったが、言葉の節々にゲームに対する熱意が感じられた。

▼アクションRPGは数あれど、これだけ作りこまれたものは発売タイトルでもなかなか見ない。



戦うことが楽しいゲームを目指して

——潜るたびに形が違う「自動生成ダンジョン」のシステムは、やはり繰り返しプレイできるものを狙ったんですか？

石井：そうですね。何回もプレイしてもらえれば理想です。

——１回クリアしたら、見つけたアイテムやレベルが全部リセットされるっていうシステムはちょっともったいないかなって思ったんですが。

石井：基本的に、プレイしている間が楽しいゲームにしたかったんですよ。継続的に流れを楽しむものではなくて、ただキャラを動かして、戦うことを楽しめるように。何か障壁があって、謎を解いて先へ行こう、っていうゲームではないものを目指してみたんですよ。

——なるほど。クリアだけを目的とせず、プレイを楽しんでほしい、と。

渋谷：クエストモードって、クリア目的以外にも、いろんな遊び方があると思うんです。守護神を集中して上げたり、能力バランスを考えて強くしたり。

——食べ物って、何にも考えないで食べまくると、偏っちゃいますもんね。

渋谷：農家で買い物することで、ある程度バランスは好きに調整できるようにしてあるんですよ。ユーザーが、キャラのパラメータを好きに変える楽しみが出ると思いまして。

——攻撃重視も魔法重視も、ある程度狙ってキャラを育てられますね。

石井：クエストモードには、いろんなアイデアとシステムがつまってるんです。気に入ったら最後までやってもらえるとうれしいですね。

2人の主人公の意味

——ラスボス戦って、必ずパートナーが戦う必要がありますよね。

石井：どちらか一人だけ強くてもダメだよ、っていうものを狙いました。あれがあるからこそ、2人いる意味があるわけです。

——2人用意したのはそれが狙いだったわけですか？

石井：こういうゲームって、途中で死んで、セーブしたところからやり直しって厳しいじゃないですか。かといって復活状況があんまりやさしくても、緊張感が薄れちゃいますし。

——救済手段としてのパートナーなわけですね。

石井：それと、キャラに特徴を持たせて、キャラによって簡単なところと難しいところを作りたかったんです。「剣士なら簡単に進める場所」とか。そういうものを考えながら敵の配置をしようっていうのがバランス調整のコンセプトだったんですよ。

——今後も、このクエストモードみたいに豪華なオマケをつけていく予定はありますか？

石井：オマケといっても、作り込んでしまえばオマケじゃなくなるんですよね(笑)。人手も時間もアイデアも必要ですし。でもまあ、ゲームシステムをむき出しにしたオマケなら、つけてもいいかなって思ってます。今回のクエストモードなんかがそうで、これはたまたま学生時代に思いついたミニゲームなんですよ。アイデアが出れば、って感じですね。

PROGRAM
ほとんどが一から作られた新しいゲーム

——「トバル」のクエストと違って、キャラの動きひとつとってもまったく別の印象を受けましたが、やはり全然違う作り方をしてるんですか？

西森：そうですね。やっぱり『エアガイツ』本編と比べると、開発期間が短くなっちゃうんですよ。だからできるだけ流用できるプログラムは流用したかったんですけど、クエストもミニゲームも、もうほとんど別のシステムが入っています。

—— モンスターやアイテムが1画面内に大量に登場しても、ほとんど画面がチラつかないのはすごいですね。

片畑：敵出すだけなら、もっとたくさんできるんですよ。でもそれだと、やっぱりキャラクターのクオリティが落ちちゃうんで。

西森：クオリティとのバランスを考えると、かなり限界に近いんじゃないかな。アイテムとかは、実はポリゴンじゃないんですよ。単なる一枚絵にして、その分大量に置けるようにしてるんです。

—— なるほど。いろいろ工夫されてるんですね。他にシステム面で、苦労された点やエピソードがあればお願いします。

西森：それじゃ、活躍してくれたプログラマーの話を（笑）。クエストでサイコロ振ってありますよね。これ、仕様書にも作る予定にもなかったんですよ。それが完成一週間ぐらい前になって、いきなりゲームに組み込まれてたんです。もう直前だから今さらダメも言えない状態で、そのまま採用になりました（笑）

片畑：その後、[illegible]も何もいじり始めて、ノってましたよね。

西森：時間ない時にいろいろ増えたんで、ちょっと怖かったですね（笑）。

MINIGAME
容量の許す限りの遊び心を入れたかった

—— ミニゲームはかなり多彩なラインナップになってますね。

片畑：やりたいことがいっぱいあったんですよね。みんなでアイデアを持ち寄って、20個くらいあったんです。期間や容量の問題もあって、今の数に落ち着きましたけど。

西森：ミニゲームがオムニバス調で入ってるのは、格闘部分に馴染めなかった人でも楽しめるところを用意したかったんですよ。気に入らないゲームがあっても投げ出さずに、別のゲームにチャレンジしてもらえると嬉しいです。

—— 技術的な面から、ココを見てほしい！ っていうのはありますか？

片畑：バトルパネルとイビルパネルって、ほとんど同じゲームに見えるでしょうけど、全然違うシステムなんですよ。イビルの方は格闘部分の流用が大きいんですけど、バトルパネルはかなり根本的な部分から作り始めてるんです。最初にできたのはイビルパネルなんですけど、これだと単純に格闘の強い人が勝っちゃうんですよね（笑）。

—— それでイビルが隠しモードになって、バトルパネルを作ったわけですか。

片畑：ルールも何回も変わってますし、パネルは結構難産になりましたね。

—— バトルビーチはほとんど本編に関係ないですけど（笑）、その狙いは。

片畑：格闘が全然できない人でも楽しめるもの、っていうのと、お手軽な感じのゲームが欲しかったんです（笑）。バトルフラッグとか、最初はほふく前進ゲームだったらしいですもん。さすがに疲れるんでやめましたけどね。製品版のバトルフラッグでも、滑り込んだ後にボタン連打すると速くなりますよ（笑）。

MEMO



プログラマー　西森 丈俊
少数精鋭を誇るドリフのプログラマー3人衆の1人。アーケードからの移植をはじめ、あらゆるところのプログラムを担当。



プログラマー　片畑 隆[illegible]
西森さんと同じく、あちこちのプログラミングに関わった。特にミニゲーム関係を中心に活躍。

MEMO



サウンド　中村 隆之

メインＢＧＭから効果音までほぼ１人で制作したというのは驚き。ドリフＨＰから行ける中村さん個人のページでは、自分の曲に対するライナーノーツも掲載されている。

SOUND
「ＲＰＧ音楽の定番」にチャレンジ

――クエストと格闘パートだと、やはり大幅に曲作りが違いますよね。

中村： 定番のＲＰＧっぽくいこう、っていうのが最初のテーマでしたね。なので、オーケストラ調で、耳慣れた感じの曲にしてみようと。

――中村さんとしては、得意なジャンルだったんですか？

中村： いえ、まったくやったことがなかったんですよ。だから僕にとってもチャレンジになりました。でも曲自体は短いものが多かったんで、そんなに凝った構成にはしてないんですけどね。

――初挑戦のジャンルということで、やはり作曲に時間がかかりましたか？

中村： 正味２週間で10数曲作るスケジュールだったんで、あまり時間をかけられなかったんですよね。でも作ったことのないジャンルの曲だけに、アイデアはいろいろありましたんで、時間に追われつつもすごく楽しく作れました。

――曲作りの際に、どんなことに注意されましたか？

中村： キャッチーで、耳残りする曲を心掛けました。わかりやすくて、自然に耳に入ってくる曲にしようと。

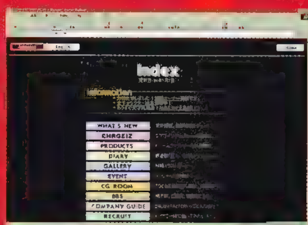
――なるほど。わざとＲＰＧの王道っぽい曲にして、わかりやすさを意識したんですね。

中村： そうですね。面白かったんで、もっとああいった感じの曲を作ってみたくなりましたよ。スクウェアのゲームで使ってるゲーム画面や写真を見て、「このシーンに曲を書いてみたいな」って思うこともあります。次の機会があるなら、今回のをもっと煮詰めて、自分なりのイメージでアレンジしてみたいです。変則的な曲も合わせてみたいですしね。

TOPIC
ドリフのホームページを覗いてみよう！

インターネットを見ることができる環境にある人に、ぜひオススメしておきたいのがドリームファクトリーの公式ウェブサイト。ゲーム会社のページは数あれど、これほど充実しているところは少ない、と言えるほど良心的なページなのだ。

自社作品の紹介や各種情報、会社案内はもちろんのこと、スタッフ募集要項に至るまで網羅。大会情報（ローカルな草大会含む）にＣＧ技術の解説まで用意されている。そして初めての人でも気軽に参加できる掲示板では、スタッフが返事を書いてくれることもあるというアットホームぶり。読みどころ満載なうえ、読者が参加できる要素（掲示板や投稿コーナーなど）があるためか、何度も訪ねる常連さんも多い。ちなみにこのページからは、ドリフのスタッフの個人ページにもリンクが張られているので要チェック！



▲大量に並んだコンテンツに、ほんわかアットホームな雰囲気のドリフ公式サイト。

DREAM FACTORY HOMEPAGE
http://www.drf.co.jp/



エアガイツ
対戦攻略

ここでは「エアガイツ」の対戦攻略を紹介していこう。対戦時に役立つ戦い方を[illegible]"[illegible]"、距離別にポイントをまとめた"間合いによる戦い方"、空中コンボや状況限定コンボ、屈辱技など[illegible]"[illegible]コンボ"、さらに"対CPU戦攻略""このキャ[illegible]"など、上級者も大満足ウケアイだ。

【技コマンドアイコンの見方】

ジャスト入力
アイコンのフチが赤くなっているものは、ジャストフレーム技を表わします。

ボタン同時押し
アイコンが複数つながっている場合は、そのボタンを同時に押すことを表わします。

エアガイツ対戦前にこれを押さえておこう!!

多彩な返し技と回避行動が存在する『エアガイツ』では、基本的な操作の把握が勝敗を左右する。ここでは、そんな基本的なノウハウをまとめて説明しておこう。

1 どんな連係も抜けることができる!?



▲インタラプトは基本的にパンチ&キック系の攻撃のみできる、と覚えておこう。



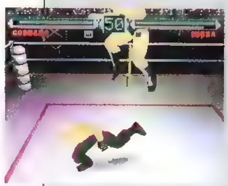
◀白羽取りは相手を倒すため、決まれば次の展開を有利にすることができる。

インタラプト&白刃取り

連続攻撃で攻められた時の反撃として使えるインタラプト&白刃取り。これが存在することで、相手の連続攻撃をいつでも中断させることができる。また、白刃取りはインタラプトに比べ、入力受付時間が長めに設定されているので、佐助やクラウド、セフィロスといったキャラの剣攻撃を簡単に中断させられるのだ。これらを狙う場合にはボタン連打ではなく、インタラプトなら必、白刃取りは□をタイミングよく入力すること。

インタラプトの暴発を防ぐ

特に猪場や増田、クラウドやセフィロスなどでインタラプトを狙う場合、一番恐いのが必ボタン攻撃の暴発。この暴発を防ぐには、□必同時押しでインタラプトを狙うといい。これでもインタラプトができるのだ。



◀タイミングさえ合えばインタラプトに、暴発時にはジャンプに変化する。

受け身



▲空中受け身はボタン連打ではなく、タイミングよく□ボタンを押そう。



◀着地受け身はなるべく無敵起き上がりにし、反撃の機会をうかがおう。

受け身には空中受け身と着地受け身の2種類が存在する。空中受け身は、空中で相手の攻撃を受ける直前に□を、着地受け身は自分が落下している間に□を押せばできる。着地受け身は方向キーを入れておけばその方向に移動しながら起き上がり、方向キーを入れなければ無敵起き上がりになる。空中受け身も方向キーを一緒に入力しておけばその方向へ離れながら受け身をするため、相手の空中コンボを回避することが可能なのだ。

受け身の取り方に注意

壁際以外での空中受け身はなるべく相手から離れる方向にキーを入れて行うこと。これで空中コンボが回避できるぞ。また壁際では、壁のない方向にキーを入れておけば壁に押しつけられずに抜けられる。

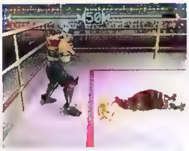


◀壁際以外で方向キーを入れないと、受け身をとっても回避できないことが多い。

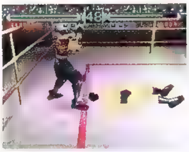
2 キャラごとの浮きの変化について

『エアガイツ』ではキャラクターの体重や身長などの要因によって、浮かされた場合の状況も変化する。これによって空中コンボの狙い方も変わってくるのだ。この変化は、浮きの高さよりも相手から離れる距離に大きく現われる。自分の体重が重ければ相手から離れにくく、軽ければ相手から離れていくのである。また体重が重いキャラほど浮いた場合の軌道が直線的なため、落下までの時間が若干早い。この変化によって、空中コンボに使う技の選択がキャラごとに変わってくるのである。簡単な目安を説明すると、体重の重いキャラはジャブなど発生が早く直線的な技、体重が軽いキャラはアッパーなどの下から上に軌道を描くような技の方が当てやすくなっているのだ。

	重量別キャラ分類
軽量	陽子、ジョー、ティファ
中量	李、佐助、ナジーム、クラウド、増田、ヴィンセント、韓、セフィロス、クレア、ユフィ
重量	三島、猪場、ジャンゴ



▲体重が軽いキャラの場合、落下位置は一歩程度離れた場所になる。



▲こちらは体重が重いキャラ。この場合には密着位置に落下してくる。

3 浮かせ直し&リバウンドコンボとは

落下中の相手に攻撃を当てると、もう一度高く浮く場合がある。これを本書では、「浮かせ直し」とよぶ。浮かせ直しは、振り下ろしもしくは振り上げモーションの技で発生することが多く、この後はさらに空中コンボを狙うことが可能。また、浮かせ直し状態になった相手は、空中で体勢が変化し、頭から地面に落下。普通に落下した場合よりも硬直が長く、追い打ちも狙いやすくなっている。

リバウンドコンボとは、着地受け身をとられなかった場合にのみ発生するコンボで、落下と同時に攻撃を当てることをいう。この状況で当てた攻撃は空中コンボ扱いとなり、受け身さえとられなければ、ヒット数を続けたまま、地上でも攻撃を当てられるのである。

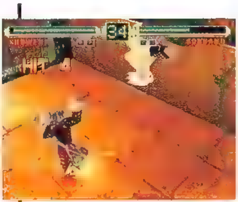
なお、これらのように、すでに空中に浮いている敵キャラに攻撃を当てることを、以下本文中では「拾う」と表現している。

落下時の体勢の変化

浮かせた相手が頭から地面に落ち、「半倒立状態」になることがある。これは、浮かせ直しに成功した場合に多く発生する。この状況になった場合のリバウンドコンボは、タイミングさえ合えば上段でも拾うことが可能。ただし再度浮かせることはできないので、最後の一撃として威力の大きい技を狙うことをオススメする。



▲入力タイミングさえ合えば、中段判定の攻撃までなら確実に当てられる。



▲相手の落下位置によって、浮かせ直しの高さも大きく変化してくる。



▲相手が落下した後もヒット数を連続させて攻撃を当てることも可能。

4 起き上がり時の攻防について



◀一番多用することになる無敵起き上がり。打撃を重ねられた場合には、これが一番!!



◀移動起き上がりをやる場合、相手の動きをみて、横転か後転を決めよう。



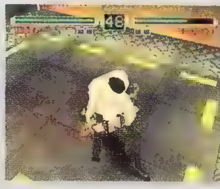
◀回避行動での起き上がりは、飛び道具を重ねられた場合にのみ使うこと。

起き上がり方の種類

自分のダウン時に攻撃を重ねられたらどう対処するか？　これには、起き上がり方が重要となる。まず打撃を重ねられたら、□ボタンを使った無敵起き上がりが一番。これによって相手の打撃を避けて反撃できるのだ。次に飛び道具を重ねられた場合には、方向キー＋□ボタンによる回避行動での起き上がり。これで飛び道具を避けながら起き上がれる。また、相手と離れて起きたい場合には、方向キーを入れての移動起き上がりを使っていこう。ただし無敵時間はないので、反撃に注意すること。

起き攻めとは？

相手をダウンさせた場合に必要なのは、相手の起き上がりにどんな攻撃で攻めていくかということ。一般的な起き攻めには投げ技や□下必攻撃がある。この他、ダウン投げや下段始動のコンボも有効である。



◀猪場や増田ならば、ダウン投げは必須。ダメージ的にも充分有効である。



▲相手が足側にいる場合には、すべての起き上がり攻撃がインタラプトされる。



◀相手の攻撃をやり過ごした後に起き上がり攻撃を出せば、確実に当てられる。

起き上がり攻撃

ダウンさせられた場合には、起き上がり攻撃も選択肢のひとつとしてある。しかしガードされればスキは大きく、頭が相手側の時の上下による中段攻撃以外はすべてインタラプト可能と、乱用禁物の起き上がり方なのである。できることならこれを使うよりも、無敵起き上がりからの中下段2択で反撃していく方が安全である。

5 隠し要素（挑発）について



▲セフィロス高笑い。彼の美声を聞くためだけに出しちゃう人もいたりして…。

ＦＦキャラであるセフィロス、ユフィ、ヴィンセントの3キャラには、ある隠し要素が存在している。その隠し要素用に用意されているコマンド（右表参照）を入力すると、キャラが攻撃の後に挑発的な行動をとるのだ。隠し要素のため技名は存在せず、出せば隙だらけになるが、屈辱技としてたまに使ってみるのもいいかも。

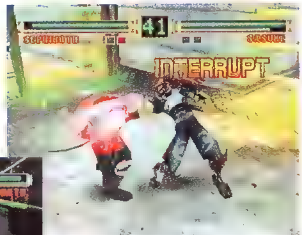
セフィロス
1　上必、上、下
2　上下必、上、上、下

ユフィ
1　疾風迅雷（走り／上、上、上）1発目後／下
2　疾風迅雷2発目後／下

ヴィンセント
□上、上、下

6 全キャラ共通の基本戦術について

すべてのキャラに設けられている走り中の攻撃。特に、走り中の下と上下の2種類を使った攻撃は、使い分けることでシビアな2択にすることができる。乱用することはオススメできないが、攻めのバリエーションとしては有効。乱用をオススメできない理由は、遠距離から仕かけると、容易にジャンプで回避されてしまうからである。また、クラウドやセフィロスの走り下段はインタラプトされてしまうので注意が必要である。



▲クラウド、セフィロスのスライディングはインタラプト可能。

▼至近距離からの走り攻撃は有効な戦法。コンビネーションから狙おう。

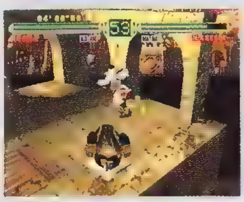


7 ハイスコアを狙うなら

最後にアーケードモードのスコアアタックでハイスコアを狙う場合の注意点をいくつか紹介する。まずスコアアタックをおこなう場合、必須なのはCPUに1本も与えてはならないということ。特に3本制以上の場合、ステージクリアの点数は、自分が取ったラウンドの点数がクリアにかかった本数で平均化されるからである。さらに、相手の攻撃に対してのカウンターや空中コンボを多く当てれば、技の得点も2倍になり、それだけ高得点につながっていくことになる。この他にも各ステージで確実に「EXCELLENT」クリアを狙うこと。これにより、大量のタイムボーナスとエクセレントボーナスの両方を獲得できるのだ。これらを実践するためには、モーションの長い投げ技を狙うよりも、威力の大きい打撃コンビネーションを効率よく当てていくのがベスト。特に投げコンボを持つキャラは注意しよう。

さらに高得点を狙うには？

オプションで選べる箱アリモードと箱ナシモード。これによっても点数が大きく変わってくる。ステージ中に出てくる箱は、相手に当てることで1000点獲得できるのだ。また、箱を壊した後に現われる各種アイテムも拾えば点数に反映される。さらに武器で攻撃すれば1本につき500点獲得できる。



▲箱アリモードでしっかり稼げば、得点も飛躍的にアップするのだ。



▲まずは相手を気絶させることが大事。つかみからの打撃は積極的に狙おう。



▲相手を浮かせて空中コンボを狙えば、インタラプトされることなく攻撃できる。



三島 拳

必殺技分類

飛び道具タイプ	○
近接武器タイプ	—
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	○

限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

性能解説

浮かせ技、ダウン技、投げ、必殺技などすべての面において三島は攻守のバランスがよく使い勝手もよい。基本的な攻め方としてはこまめに技を出して攻めていこう。

有効対戦術 A マッハパンチを有効活用しろ



▲まずはマッハパンチの2発止め。 ▲時間差をつけて… ▲2発目が決まったら上ボタン連打だ。

近距離での牽制にも役立ち、なおかつ決まればかなりのダメージを与えることのできるマッハパンチ（上、T、上×9）は三島にとってかなり有効な攻撃手段だ。牽制を含めた攻撃を仕かけるのであれば、2発目、3発目まででいったん止め、そこからフランキングアッパー・レフトorライト（方向キー90度／上）やローキック（下）でカウンターを狙ったダメージを与えていくといいだろう。また、2発目でヒットしたのであれば、後半の3発を出していくようにすれば、相手にダメージを与えることができる。注意点は、ボタンを連打しすぎて、技が暴発して相手にインタラプトをされないようすること。

POINT

インタラプトを避けろ

闇雲にマッハパンチを出していると、どうしてもインタラプトされやすい。これを避けるためにも3発目に若干の時間差をつけることも重要だ。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲ファイナルインパクトは毎回出す回数を変え、読まれないように。 マッハパンチや、ファイナルインパクト（上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、□）を途中で止めた技をメインに使っていく。時折下段攻撃も使え。	 ◀ウインドゴッドハンドで浮かしを狙え。 ヘルスピンエルボーや、ウインドゴッドハンドなどで奇襲をかけよう。浮かせたらコンボ入力。	 ◀必殺技で牽制し、距離をつめろ。 アームガン（必）、ダブルアームガン（必、必）などの必殺技を利用し、避けられたら近づこう。

有効対戦術 B ヘルスピンエルボーでダウンを奪え


▲ヘルスピンエルボーの1発目で浮かせ…


▲追い打ちの2発目。


▲ジャストがつらいならローキックでもOK。

ヘルスピンエルボー（下必、上）は技の発生時間が早く、1発目で相手を転ばせ、リバウンドで宙に浮いたところに2発目のジャスト技のエルボーを当てられる。かなり使える。

POINT 攻撃パターンは単調にするな

使い勝手がよい技だからといって多用するようになってしまうと、相手に読まれてしまい反撃されやすい。中段、下段を織りまぜるのも大事だ。

有効対戦術 C ローリングセットマインを有効に使え


▲とにかく相手をダウンさせたら。


▲すかさず前転してマインをセット。


▲自分が離れたら爆弾を爆発させよう。

ローリングセットマイン（前転中／必）は、ダウン攻撃に使えるうえ、起き上がりに対しての牽制として有効な技だ。ただし、必殺技ゲージを消費するため回数が限られるのが難点。

POINT 自爆は避けろ

マインを使った技はちょっと油断をすると自分がダメージを受けてしまう。落ち着いて自分とマインの位置を確認してから爆発させるようにしよう。

ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

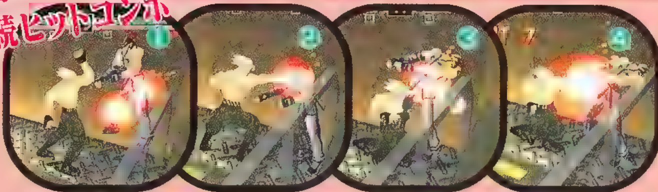
- ●…空中でのみ可能
- ●…屈辱感を与える
- ●…総威力が大きい
- ●…決めるのが難解
- ●…成立条件が限定
- ●…ヒット数が多い
- ●…ほぼ気絶時限定
- ●…各種条件が簡単

気分重視

打撃音が爽快な連続ヒットコンボ

①ステップ 下 上 ②上 下 ③上 上 上 ④上 上 上 上 上 上

ウインドゴッドハンド ①	マッハパンチ ②～④		



▲ウインドゴッドハンドで浮かせて…　▲1テンポ置いてからマッハパンチ開始。　▲決めたら上ボタン連打だ。　▲ダメージは少ないが爽快感バツグンだ。

空 数

①で浮かせて、落ちてきた相手に ② ～ ④ を叩きこむ連続技。見た目に比べ、ダメージ自体は低いが、ヒット数と打撃音は爽快。さらにダメージを与えるにはコンボが終わった瞬間にローリングセットマイン（前転中／Ⓚ）を置こう。

見た目重視

分かっている者には分かるギャラリー魅了コンボ

①ステップ 下 上 ②ステップ 下 上 ③ステップ 下 上下

ウインドゴッドハンド ①	ウインドゴッドハンド ②	ライトニングゴッドハンド ③	



▲まずカウンターで①を入れ相手を浮かせる。　▲①の腕が戻った瞬間に2発目最速入力。　▲半倒立状態の敵の足を引っ掛けるように③を当てる。

空 眼 威 難

カウンター限定。① を入れた後、② をその場で出すように最速で入力すること。③ はステップとしゃがみステップの移動で相手との距離をつめ、上下 を入力。壁際だとより難しくなる。

対CPU戦攻略



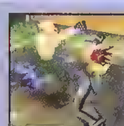
▲マッハパンチだけでかなり進める。　▲マインを使った相打ちでもOK。　▲たまにはつかんで打撃。

接近戦を中心に攻めよう

接近戦が中心。前半は有効対戦術Ａだけで充分勝ち進めるが、後半は手軽さ重視コンボで確実にダメージを与えよう。

ハイスコア狙い

つかみからのウインドゴッドハンド、そこからマッハパンチやファイナルインパクトがおすすめ。



◀グロッキーにしてから決めろ。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



コンボ

手軽さ重視

すべりこみから地雷セットコンボ

❶走り 下　❷前転中 必

スライディングキック	ローリングセットマイン		
❶	❷❸		



▲スライディングやダウンさせることのできる技で。

▲倒れたら、すかさずローリングセットマイン。

▲体力が多いなら相打ちを狙うのもOK。

易

ダウンした相手に対しマインで追い打ちをするコンボ。無敵起き上がりや、移動起き上がりに対して効果がないこともあるが、ダウンさせてからの爆弾は相手に対してプレッシャーを与える効果がある。

威力重視

自爆の恐れもある!? タイミング命の上級コンボ

❶❷ジャンプ 必 ステップ 下上 ❸上上上上上上上上上上上上

グレネードスルー	ウインドゴッドハンド	ファイナルインパクト	
❶❷		❸	



▲グレネードスルーで相手の後方にマインを投げる。

▲爆発した相手はこちらがわに吹き飛んでくる。

▲これをファイナルインパクトで拾うのだ。

空 威 難

❶を相手の後方で爆発させるようにし、浮いたところにコンボを叩きこむ連続技だ。威力もあり見た目も派手で申し分ないのだが、タイミングを誤ると相手とともに爆風で自爆することがある。爆発が収まるまでは突進しないように。

このキャラを極めろ!! ファイナルインパクトとステップで攻めろ



▲まずはジャブで牽制よう。

▲時間差でインタラプト回避。

▲ステップからの技は2択にも使える。

▲最後はしっかりマイン。

ファイナルインパクトで相手をかためてからウインドゴッドハンドやアビススピン（ステップ／下、下、下）での2択が非常に有効。これができるようになれば、極めたも同然。

鬼子母神 陽子



必殺技分類

- 飛び道具タイプ ○
- 近接武器タイプ —
- 投げタイプ —
- 変身タイプ —
- 特殊タイプ ○

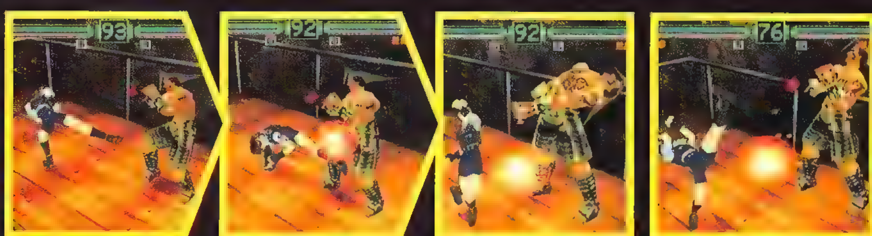
限定要素

- ダウン投げ —
- 当て身投げ ○
- さばき —

性能解説

攻守のバランスがよく使いやすい陽子。技も素直なものが多く、狙い通りに動かせる。だが反面、技のモーションを盗まれやすい。攻めが単調にならないよう注意！

有効対戦術 A　脛蹴りからの派生技から輪廻掌へ



▲接近戦での下段蹴りでガードを下に集中させる。

▲そこから下段へつなぐ。ガードされると止まる。

▲さらにアッパー気味のパンチで浮かせる。

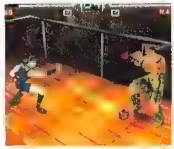
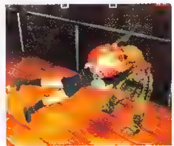
▲三日月。重要な浮かせ技のひとつだ。

陽子は技のリーチが短めで接近戦が主体。間合いをつめ、すぐ攻撃判定の出る脛蹴り（ ）から派生する連係技で攻める。二旋頻墜（ 、 、 ）や連旋払（ 、 、 ）でガードを上下に揺さぶろう。相手のガードを下段に集中させたら、立ち上がり途中に出る三日月（立ち上がり／ ）や輪廻掌（立ち上がり／ ）で相手を浮かせる。旋払（ ）から地旋飛翔脚（ 、 、 、 、 ）を狙うのもいい。基本は下段判定の技から浮かせ技への移行だ。積極的に浮かせ技を狙い、そこから空中コンボを入れよう。

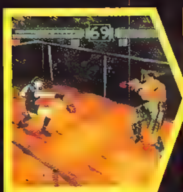
POINT
技の後のしゃがみ状態を使う

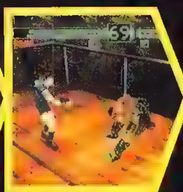
一部の技はコマンドを入力しなくても技のあとにしゃがみ状態になる。これを利用して立ち上がり途中に出す技へスムーズに移行しよう。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲接近戦では下段判定の技がガードされにくいので有効だ。 攻撃判定の選択肢が豊富な下段技を中心に連係技を使う。1発目の下段攻撃をインタラプトされないように攻撃のタイミングには注意を払っていこう。	 ◀ヨーヨーは中間距離から狙おう。 突進技で奇襲をかけるか、必殺技の鬼子母神式ヨーヨーを狙う。命中後は接近戦へ。	 ◀走り技は奇襲に有効だが、スキも大。 流滑腿(走り／下)や石弓跳(走り／上下)などで奇襲をかける。が、乱用は禁物だ。

有効対戦術 B ヨーヨーで引き寄せて接近戦へ


▲ヨーヨーは遠い位置からは当てにくい。


▲当たれば敵を自分のすぐ近くに引き戻せる。


▲すかさず接近戦へ。相手の反撃にも注意。

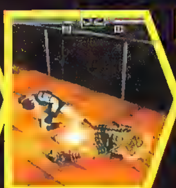
鬼子母神式ヨーヨー(●)は、当てればそのまま接近戦に持ちこめる。中間距離より少し遠いくらいの位置から狙おう。相手を引き寄せたら、できるだけ出の速い技で攻撃しよう。

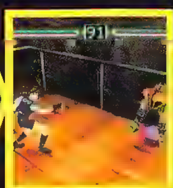
POINT 必殺技後のスキに注意

必殺技をはずした時はもちろん、当てても若干のスキが生じる。相手を引き寄せることによって不利な状態になることも充分にあり得るのだ。

有効対戦術 C 判定の強い技でダウンを狙え


▲単発の技を狙えば、インタラプトされる確率は低くなる。


▲相手をダウンさせたら、すかさず追い打ちを狙おう。


▲ダウンした敵にもヨーヨーが当たる。覚えておこう。

インタラプトを積極的に狙ってくる相手には単発技で勝負。立ちからは満月(●●)や、砲矢蹴り(●●)、しゃがみからは鷹落(しゃがみ／●)。旋払から地旋飛翔脚もいい。

POINT ダウン後も手を抜くな

相手をダウンさせたら追い打ちなどでたたみかけるチャンス。だが油断は禁物。調子にのって深追いし過ぎて、余計な反撃を食らわないよう注意しよう。

気分重視

嘲り余裕かます
とっておき屈辱コンボ

❶立ち上がり 上 必　❷下 必　❸上 下

輪廻掌りんねしょう	嘲りあざけり	余裕よゆう	
❶	❷	❸	



▲輪廻掌を当てて、相手を浮かせる。

▲すかさず前進し挑発的な動きの嘲りを当てよう。

▲倒れた相手を見下ろして余裕。カ・イ・カ・ン…。

空 屈

❶を当てて浮かせ、落ちてきたところに❷を当てる。ダウンしたらそのまま❸へ移行して相手を挑発しよう。嘲りの攻撃判定が非常に小さいので、相手を浮かせたら前進してから出さないと当たらない。ダメージ度外視の屈辱技だ。

見た目重視

壁際限定の
ラッシュコンボ

❶下 下　❷必　❸上 上　❹上　❺下　❻下（下）

二旋還魂にせんかいこん	連捶天脚れんすいてんきゃく	連旋払れんせんばらい（2発目まで）
❶ ❷	❸ ❹	❺ ❻



▲下段攻撃から攻め、❶の3発目で相手を浮かせる。

▲それを拾う。タイミングが早いと次が当たらない。

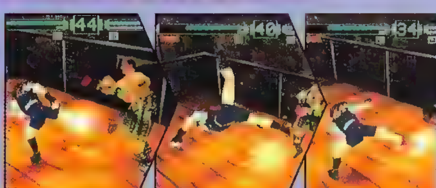
▲再度落ちた相手に下段蹴りで追い打ちを入れる。

空 限 難

❶❷の3発目で相手を浮かせ、❸❹で拾う。地面に落ちた相手に❺❻(2発目まで)で追い打ちしよう。❸❹を当てるタイミングが微妙だ。壁際限定だが、ダメージはそこそこある。❸❹さえ当てられれば、追い打ちは難しくない。



対CPU戦攻略



▲脛蹴りからの連係技を中心に攻撃。

▲単発技でダウンさせ、追い打ちを。

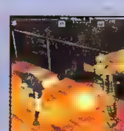
▲中間距離からは走り技で攻める。

下段からの連係で攻めろ

下段判定の技から派生する連係技中心。旋払(せんばらい)(下)からの地旋飛翔脚や、天空三連脚(てんくうさんれんきゃく)(走り／上、上、上)も使える。

ハイスコア狙い

離れて地旋飛翔脚を出すと、なぜか2、3発目に当たって浮いてくれる。さらに追い打ちを狙え。



◀1発目が当たらない位置で出そう。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



手軽さ重視
壁際が効果増のお手軽浮かせコンボ

❶下 ❷下 ❸必 ❹歩き 上 上 上 上 上 上

二旋還魂 にせんかんこん	鬼子母神蹴り きしぼじんけり		
❶～❸	❹		



▲接近戦での下段攻撃は基本中の基本だ。 ▲次への布石で下段技でガードをひきつける。 ▲敵が下段ガードしたら、中段の浮かし技へ。 ▲少し歩いて前進し、そのまま❹を狙う。

空 易

❶～❸の3発目で相手を浮かせ、歩いて近寄ってから❹をヒットさせる。❹は通常は2発ほどしか当たらないが、壁際で相手を浮かせればヒット数を増やせる。❶～❸でなく、輪廻掌でもかまわない。

威力重視
気絶した相手にとどめの強力コンボ

❶立ち上がり 上必 押し続け ❷下 ❸上 ❹上 ❺上

輪廻黄泉平坂 りんねよもつひらさか	地旋飛翔脚 ちせんひしょうきゃく		
❶	❷～❺		



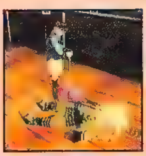
▲つかみからの打撃などで気絶させ、❶で浮かせる。 ▲❸で拾う。成功すれば壁に当たって浮くので拾う。 ▲壁で相手との間合いが開かないので、また追い打ち。

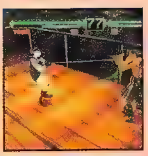
空 限 絶 威 難

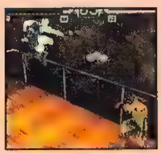
相手を気絶させてからガード不能技の❶を当てて高く浮かせる。落ちてくるところに❷～❺を当てて拾う。壁際に追いつめて浮かせ、タイミングよく❷～❺を当てないと、すべてヒットさせることはできない。

このキャラを極めろ!! ヨーヨーとビー玉を使いこなせ！


▲中間距離からヨーヨーを当て接近戦へ。


▲狂犬の散歩はダウンした相手にも当たる。


▲成敗は糸には攻撃判定が無いので注意。


▲自分の投げたビー玉をふまないように。

やはりヨーヨーなどの道具を活用してこその陽子。ヨーヨー使用は中間距離よりやや離れた位置から。狂犬の散歩（必、下）は判定が強いので敵がダウンしたら使おう。



ナジーム

必殺技分類

- 飛び道具タイプ ○
- 近接武器タイプ —
- 投げタイプ —
- 変身タイプ —
- 特殊タイプ —

限定要素

- ダウン投げ —
- 当て身投げ —
- さばき —

性能解説

立ち状態からの技が豊富なナジームの基本性能はかなり高い。反面、慣れないうちは狙った技が正確に出せないことも多い。充分に練習をつもう。

NASEEM

有効対戦術 A ジャブからの派生で攻める



▲まずはジャブで牽制していこう。



▲必要に応じて派生技へとシフト。



▲最後はデスファイヤーなどへ。

ナジームの連続技は、その大半がジャブ(上)からの派生にある。まず、ジャブからの派生技を牽制として使用していこう。ここで相手がインタラプトを狙ってきているようなら、すかさず攻撃を切り替え必殺技のデスファイヤー(必)を出したり、つかみから投げていくようするとよい。ヒットしているのであれば、インドラルート、ガドリングルートにつなげ、ラッシュで相手を押すことも可能だ。また、技は豊富にあるのだがコマンドがすべて上などの技は、使っているとすべてガードされてしまうので下段攻撃も織りまぜて使っていこう。

POINT

インタラプトに注意

ナジームは細かい打撃技が多いため、どうしてもインタラプトされがちになる。技を出すタイミングを若干ずらすことも大事だ。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲ジャブや下段で相手に2択をしかけろ。 ジャブからの派生技やサイドワインダーコンビネーションからの派生など、近距離からくり出す上下段攻撃での2択を選択し、どんどん仕かけていこう。	 ◀奇襲に近いので、読まれない程度に。 スパニッシュ・キャッスルマジック(■下必)などで牽制し、相手にダメージを与えよう。	 ◀スライディングや、デスファイヤーで攻撃。 遠間ではデスファイヤーで威嚇、デスペレートファイヤー(必押し続け)も使おう。

有効対戦術 B タッキングを有効に使え!


▲方向キーを入れればガードも可能。


▲ダッキングやスウェーでかわして…


▲下段はそのままでガードすることができる。

特殊技のノーガード戦法(■押し続け)は、上段無敵で使いかた次第でカウンターで相手にダメージを与えられる。ぜひ、コントローラーさばきをマスターしておきたい技だ。

POINT
ロケットアッパーを併用しろ

■ボタンを押し続けるこの技は、意図しないところでロケットアッパー(立ち上がり/上)が出ることがある。これを逆手に取り、空中コンボへとつなげていこう。

有効対戦術 C サイドワインダーコンビネーションを活用しろ


▲下段のローキックから…


▲上でコンボ。キャラの位置によっては2ヒット。


▲ここからコンビネーションへとつなげよう。

有効対戦術Aとここで紹介する下段攻撃からはじまるサイドワインダーコンビネーション(下、上)を併用すれば、相手に2択をかけられるうえにさらにダメージを与えやすくなる。

POINT
最初の1発を当てろ

サイドワインダーコンビネーションは最初の下段がカウンターでヒットすると、2発目の上が連続でつながることが多い。これだけでも有効に使おう。

気分重視

見た目がトリッキーな まさに面白コンボ

①② 上 必　③④ 正面つかみから 上 上 下（共通技）　⑤⑥ 上 上 上 上（下 下 下）

ハンマーナックル	つかみ打撃（共通技）	ボディブレイクショット（4発目まで）	
①②	③④	⑤⑥	



▲①を当てて相手が膝をついた瞬間につかめ！

▲②の後敵が気絶。少し待てばふらついて背後を向く。

▲そこをさらに殴りまくれ!! う〜ん爽快。

屈 数 威 難

カウンターで①を入れ相手をかがませ、そこをつかんで打撃を入れる。つかみ打撃のあとは相手がピヨるので、さらに殴りまくろう。インタラプトされやすいポイントが多いので、適宜タイミングをずらすなどして対応しよう。

見た目重視

連続パンチで 相手を回転させろ

① 立ち上がり 上　②～⑤ 走り 上 上 上

ロケットアッパー	トリプルデスハンマー		
①	②～⑤		



▲ロケットアッパーを当てる間合いが微妙に難しい。

▲すぐに走り、トリプルデスハンマーで拾う。

▲壁際ならこの後さらに追い打ちができる。

空 屈 数 難

ロケットアッパーを少し離れた位置から当て、走り技のトリプルデスハンマーで拾う。相手を壁際まで運べれば、ハリケーンローキック（ 下）での追い打ちも可能だ。見た目も派手でダメージも大きいが、それなりに難しい。



コンボアイコンの見方
：空中での……条件が限定
：屈辱感を与え……
：総威力が大きい
：決めるのが難解
：……
：ほぼ気絶時限定
：各種条件が……

対CPU戦攻略



▲有効対戦術で中盤までは楽勝。

▲インタラプトすることも大事。

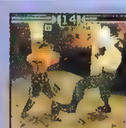
▲つかみも使っていくようにしよう。

有効対戦術AとCを活用しよう

だいたい有効対戦術AとCだけでOK。インタラプトを誘って必殺ゲージを減らしてから基本戦法＋投げを使うのもいい。

ハイスコア狙い

ただひたすらにつかんでは打撃を決め、グロッキー状態からの連続技を決めていこう。



◀つかんでからの打撃で気絶させる。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。

コンボ



手軽さ重視

連打でOK お手軽コンボ

❶立ち上がり 上　❷上下　❸ 下

ロケットアッパー	ジャンピングニー	ハリケーンローキック	
❶	❷	❸	



▲❶で相手を浮かせて…　▲❷で追撃！ ❶の後連打でOK。　▲リバウンドしたところに❸を当てる。

空 易

❶で浮かせて、続けざまに❷をボタン連打で入れ、落ちてリバウンドした敵に3発目の❸を当てるコンボ。とりあえず技のつなぎはすべて次の技を連打していればOKなので、初心者にもオススメできる。

威力重視

簡単で高威力 多段ヒットのスグレモノ

❶立ち上がり 上　❷～❹上上上　❺❻下下

ロケットアッパー	ハリケーンコンビネーション	ガトリングルート	
❶	❷～❹	❺❻	



▲近距離でロケットアッパーを当て、浮かせる。　▲ハリケーンコンビネーションの3発目だけ難しい。　▲下段から下段のガドリングルートで拾おう。

空 数 威 易

立ち上がり途中からのロケットアッパーで浮かせ、ハリケーンコンビネーションを当てる。そのあとさらにガドリングルートの下段へと移行しよう。ハリケーンコンビネーションのジャスト入力さえ成功すれば難しくはない。

このキャラを極めろ!! インドラルート、ガトリングルートをマスターしろ



▲ジャブからの派生で攻めて…。　▲時にはタイミングをずらすように。　▲このあとはインドラルートなどで攻撃。　▲最後まで確実に出せるようにしよう。

まず第一にインドラルート、ガドリングルートを思い通りに出せるようにしなければならない。シフトするポイントをすべて完璧に覚えれば極めたも同然だ。



佐助

SASUKE

必殺技分類

飛び道具タイプ	○
近接武器タイプ	—
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	○

限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

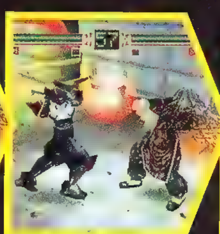
性能解説

使い勝手がよく、速いコンボを持つ佐助。その反面動きが単調になりやすく、攻撃を読まれやすい。コンボを途中で止めるなどして、変化をつけて闘おう。

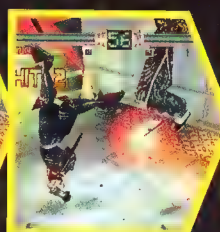
有効対戦術 A 連撃斬2発止めからの2択



▲初弾をガードされた場合は、ここで止める。



▲まずは連撃斬の2発目で止めること。



▲ここから双弧昇を狙っていくのがベストだ。

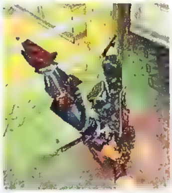


▲弧転昇がガードされたら双弧昇→煙幕で逃げろ。

拳撃(上)から派生する連撃斬(上、上、上)は、3発目を白刃取りされる可能性が高い。この場合に代わりの技としてよく使われるのが連撃旋脚(上、上、下)だが、これは3発目がガードされるとほぼ確実に反撃を受けてしまう。よって、上、上のあと3発目をインタラプトされない弧転昇(上下)に変化させるというお手製コンボが有効。もちろん双弧昇(上下、上下)まで出してもOK。その場合には、状況に応じて双弧斬(上下、上下、上)か煙幕(ジャンプ／●)を狙おう。

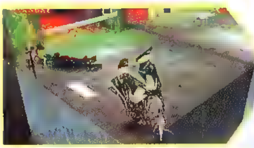
POINT ボタン連打は禁止

連撃斬や連撃旋脚は、連係の入力時間が前の技が完全に終わるまで持続する。弧転昇を使う場合には、2発目の腕が戻ってから入れよう。

間合いによる戦い方	近距離	中間距離	遠距離
	 ▲相手のガードを固めたら、百舌鳥落としを狙おう。 近距離での技は発生が早く、連係につなげられる。また、投げ抜けポイントが早い百舌鳥落とし（方向キー1回転／上下）を使って、投げと打撃の2択をせまることも可能。	 ◀マキビシなども有効な手段のひとつだ。 中間距離での行動はただ一つ。相手への牽制である。砂煙やマキビシ（必、下）がいい。	 ◀煙幕を当てれば、その隙に近づける。 遠距離は回避行動を行いつつ近づくのが一番いい。煙幕も有効なので使おう。

ボックスの上で寝ると…

佐助は箱の上で寝る（上下必）を出せる。この時に相手が箱を押すと、佐助は地上に落下し寝続けるのだ。また、箱の上で独楽の舞（方向キー１回転 上 or 下）を出した時に相手が箱を押すと箱が爆発し、相手は吹っ飛ぶ。


▲押した相手は吹っ飛び、寝ている佐助は無傷のまま。

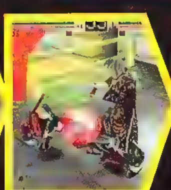

▲箱の上で独楽の舞を出した際に相手が箱を押すと、箱は必ず爆発する。

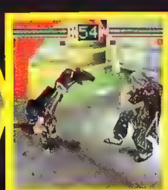
寝た状態に隠された秘密

佐助が必殺技の「寝る」を出している時は当然技を無防備に食らう。しかし、倒れているように見えていても、じつはダウン扱いではないのだ。その代わりに、この状態で受けた攻撃はすべてコンボ扱いになる。非常に困った特性だ…。

有効対戦術 B 寝てからの中下段2択


▲寝れば、相手の上中段をよけられる。


▲ここから倒跳脚と倒掃腿の2択をかける。


▲倒掃腿が当たれば砂煙まで出してもOK。

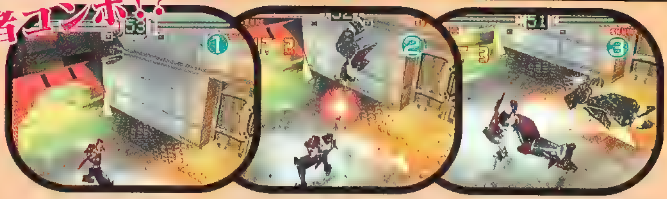
相手がコンボで攻めてきたら倒跳脚（ステップ／上）か砂煙（ステップ／下、下、上）で２択を。砂煙の初弾、倒掃腿（ステップ／下、下）は相手の動きを抑えるのに最適。

POINT 寝る方法に注意

寝る時のステップ方向は一定にしない方がよい。突進してくる相手には左右、上中段の旋回系攻撃に対しては後ろというように、ステップ方向を使い分けよう。

気分重視
忍者の中の忍者コンボ!?

❶立ち上がり 上	❷方向キー90度(反時計回り) 上	❸ 下	
登龍斬(とうりゅうざん) ❶	顎打ち(あぎとうち)・右 ❷	砂塵(さじん) ❸	



▲これがカウンターじゃないと入らない。

▲カタナの戻り中にコマンドを入力。

▲佐助の立ち上がりを確認してから入力。

空 眼

忍者らしくチョコチョコと動きながら決める空中コンボ。登龍斬がカウンターでヒットした場合にのみつながる。顎打ち・右は登龍斬で振り上げたカタナを背中にしまうまでに入力。砂塵は遅めに入力。リバウンドを拾う感じで。

見た目重視
動きを止めて強力コンボ

❶ジャンプ 必	❷上押しっぱなし ❸上 ❹上 ❺上 ❻上 ❼下		
煙幕(けむりまく) ❶	龍昇連撃闘舞 ❷〜❼		



▲闘舞2発目の前にジャスト入力の準備を！

▲4発目以降はヒットマークを確認しながら入力。

▲蹴り落としの動きになったら最後の下を準備。

数 威 難

最初の煙幕は小ジャンプから当て、相手と離れる距離を最小限に押しとどめること。あとは歩いて接近し、龍昇連撃闘舞を入力すればOK。龍昇連撃闘舞は焦らず入力できるように練習しておこう。

ぜひ決めたい!!
面白

コンボアイコンの見方

●…空中でのみ可能
●…屈辱感を与える
●…総威力が大きい
●…決めるのが難解
●…成立条件が限定
●…ヒット数が多い
●…気絶時限定
●…条件が簡単

対CPU戦攻略



▲双弧昇はインタラプトされない浮かせ技。

▲双弧昇がガードされたら煙幕を出すチャンス。

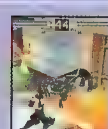
▲攻め手に困ったら迷わず兜割りを使っていこう。

双弧昇からの煙幕&双孤斬を狙おう

CPU戦で重宝するのは双弧昇(上下、上下)からの2択。兜割り(かぶとわり)(下必)もCPUには決まりやすい。

ハイスコア狙い

スコアアタックを狙うのに欠かせない技は煙幕。これで空中コンボを狙っていこう。



◀煙幕のあとはすぐに空中コンボだ。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。

コンボ



手軽さ重視

状況限定だが簡単に出せる

❶立ち上がり 上　❷上　❸上　❹上　❺下　❻上

登龍斬	酷連刃		
❶	❷～❻		



▲下段ガード後から狙うと入りやすい。

▲3発目は相手が頂点付近で浮いた時に入力。

▲4発目は地面で拾う感じ。そのあとは連続入力！

空　眼　易

相手と密着状態でないと出せない状況限定コンボ。登龍斬を当てたあと、酷連刃の1発目は落下中の相手を引きつけてから当てるように。酷連刃は2発目までを素早く、そして3発目以降はリズムを刻む感じで入力しよう。

威力重視

投げ技からの浮かせコンボ

❶相手の背後から □+上下　❷立ち上がり 上　❸上下　❹上下　❺上

月影投	登龍斬	双孤斬	
❶	❷	❸～❺	



▲落下中に□ボタンを押しておくのがコツ。

▲相手の落下に合わせて双弧斬を狙おう。

▲もし受身をとられたら煙幕に切り替えること。

空　威　難

これは月影投のリバウンド特性を活かしたコンボ。落ちた相手の両足が地面に着くまでに登龍斬を入れれば、相手をちゃんと浮かせられる。このあとは、通常は双弧斬、壁際なら酷連刃か連撃斬（上、上、上）→酷連刃がオススメだ。

このキャラを極めろ!!

佐助の醍醐味は龍昇連撃闘舞にあり!!



▲佐助が飛ぶ瞬間にジャスト入力。

▲5HITの文字を確認したら…

▲最後の下をジャスト入力しよう。

▲狙うのは障害物のない場所で!!

龍昇連撃闘舞は、「相手の正面から」「空中で相手の軌道が変わらず」「ボタン入力が正確におこなわれた」場合にのみ成立。なるべくリング中央か、壁を背にした状況で狙おう。



李書文

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	○
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	—

限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

性能解説

インタラプトされない技を豊富に持つ李。このキャラを使う場合、受け身にまわるよりも攻撃中心に闘っていった方が、李ならではの醍醐味が味わえるだろう。

有効対戦術 A　タイミングをずらした転身打掌（てんしんだしょう）



▲意外と発生時間の早い1発目。



▲2発目がカウンターだと、相手はうずくまる。



▲3発目は2発目から連続で入力しないと出せない。



▲4発目の入力待機時間は完全に立ち上がるまで。

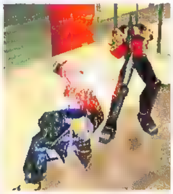
転身打掌（、、、）には、2発目と4発目の入力タイミングを遅らせることができるという大きな特性がある。中間距離から相手にプレッシャーをかけたい場合には、2発目の入力を遅らせてカウンターを狙ったり、2発目の発生が遅い向捶掃腿（こうすいそうたい）（、）と間違わせたりするといい。接近戦では素早く入力を、中間距離ではタイミングを遅らせた入力を心がけるだけでも、その利用価値は非常に高くなるのだ。また、接近戦で入力を遅らせれば、相手のインタラプト失敗を誘うこともできる。

POINT
インタラプトに要注意！

4発すべてがインタラプト可能という転身打掌。連打で出してもいいが、インタラプトされるようなら、入力を遅らせていこう。

間合いによる戦い方

近距離



▲闇歩鉄山靠は、カウンターを狙って出していくといい。

近距離では、闇歩鉄山靠（上必後方向キー横上）や圏抱頂肘（方向キー90度／上、上）が有効。闇歩は相手の真横、圏抱掌（方向キー－90度／上）は斜め前付近まで移動できる。

中間距離



◀歩き中から槍を出すのもいい。

中間距離で一番効果を発揮するのは伏虎倒撃打掌。また、神槍（必）を使うのも有効だ。

遠距離



◀リーチの長い穿疾歩で奇襲攻撃!!

この距離での主軸技は、滑掃腿（走り／下）とインタラプト不可の穿疾歩（走り／上下）。

有効対戦術 B 向捶掃腿から掃翼頂をからめた2択へ



▲最初の1発目から転身打掌との2択を迫る。

▲これがガードされると、連係はここで終わる。

▲2発目が入った後に掃翼頂が出せる。

▲掃翼頂の2発目はジャスト技だ。

転身打掌を踏まえたうえで活きてくるのが向捶掃腿からの2択技。向捶掃腿からつなぐのは、インタラプト不可の掃翼頂（しゃがみ／下、上）がベストだろう。この戦法を使って、インタラプトを狙う相手の裏をかいていこう。

POINT 向捶掃腿の変わった性質を覚える

向捶掃腿の2発目から掃翼頂を出すために 下 入力が必要。

有効対戦術 C 伏虎倒撃打掌からの変化でかく乱



▲1発目で止めずに2発目まで迷わず出そう。

▲ここは闇歩に切り換える選択肢も存在する。

▲2発目がカウンターだと相手はうずくまる。

中間距離での基本戦法は、伏虎倒撃打掌（歩き／上、上、上）からの変化技。この技の3発目は猛虎硬爬山（上必）と同じ技で、そこから闇歩（上必、方向キー横）に移行できる。

POINT 伏虎打開で止めないように

伏虎打開（歩き／上、上）は2発目がカウンターだと相手をうずくまらせるが、技の硬直時間が長いので、そこから他の技に移行できない。

気分重視

ジャスト+必殺技コンボ

❶方向キー90度 上　❷上　❸ジャンプ 必

圏抱頂肘	降下槍		
❶ ❷	❸		



▲1発目は□を押して入力しておく。　▲ヒットを確認してからジャスト入力。　▲ジャンプしたらすぐに必を押そう。

難　意外と入力しづらい90度コマンドを使ったコンボ。これが出せれば、相手の攻撃を避けつつダメージが与えられるようになる。そこで出しづらい人へのアドバイス。方向キーを気持ち大き目に素早く回転させてみよう。



見た目重視

ド派手な技のオンパレード

❶上 下 必　❷走り 上　❸上　❹ステップ 下 上

降龍	連環腿	穿弓腿	
❶	❷ ❸	❹	



▲降龍から連環腿へのつなぎはスピードが命だ。　▲素早く連環腿の2発目を出そう。　▲穿弓腿の根元でリバウンドを拾う。

空 難 威 眼　カウンター限定。まず注意するのは降龍から連環腿へのタイミング。降龍を出した時点でレバーを相手方向に入力しておき、硬直が解けたら素早く上を2回入力。また、ステップ下で落下する相手に接近して穿弓腿を出す。

対CPU戦攻略



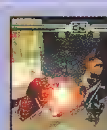
▲開幕穿疾歩は、有効な一打目である。　▲CPUに攻め込まれた時は鉄山靠で反撃。　▲体崩しからの闖歩で相手の背後に回ろう。

穿疾歩を中心に攻めよう

後半戦で最も心強い技が穿疾歩（走り／上下）&闖歩（上必後方向キー横）。反撃技は鉄山靠（上下）。

ハイスコア狙い

欠かせない技は命破神槍（必押し続け）。起き上がりに重ねると当たることが多い。



◀ホーミング性も高く使いやすい。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



手軽さ重視

お手軽だけど見た目もいい!

①走り 上　②上　③上 下 必

連環腿	降龍		
① ②	③		



▲連環腿は素早く入力するようにしよう。

▲連環腿ヒット後は、降龍入力の準備を!!

▲遅めの入力でリバウンドを拾うようにしよう。

易　通常ヒットからでも狙えるお手軽な連係技。連環腿は2発当たると、相手を空中で回転させ、足をこちらに向けて頭からあお向け状態に落ちるようにできる。そのリバウンドを遅めの入力の降龍で拾うのだ。鉄山靠でも可能だぞ。

強力コンボ上級編

超絶威力の空中コンボ

①下　②上　③上　④下　⑤上　⑥上　⑦上　⑧上　⑨上

地掃天捶	捶腿昇捶	転身打掌	
① ②	③～⑤	⑥～⑨	



▲1発目は見せ技。2発目をカウンターで当てる。

▲相手の体が頭上に来たあたりで捶腿昇捶を開始。

▲1発目を相手の下をこするように当てること。

空 限 数 威 難

ダメージ量が最高に近い空中コンボ。壁際限定ではあるが、相手の高さに注意しながらボタンを入力していけばOK。タイミング的には、最初の捶腿昇捶は自分の頭上に来たあたりから、次の転身打掌は眼前に相手の体がきたあたり。

このキャラを極めろ!!

李書文の極意は闖歩&圏抱掌にアリ



▲ステップ中が受付時間。

▲必 入力時に移動する。

▲圏抱掌で確実に背後へ。

▲2発目の時に入力!!

▲追い打ちにも使える。

有効な技は闖歩。色々な技から移行できるのが魅力。このあとは圏抱掌（方向キー90度／上）で背後にまわろう。また、天導槍（ 下 必 または J 下）も有効だ。



狼少女 ジョー

必殺技分類

飛び道具タイプ	―
近接武器タイプ	―
投げタイプ	―
変身タイプ	○
特殊タイプ	―

限定要素

ダウン投げ	―
当て身投げ	―
さばき	―

性能解説

全般に技のスピードはあまり速くないが、非常にトリッキーな動きの蹴り技が多いので、技のモーションを盗まれにくい。接近戦に持ちこんでガードを揺さぶろう。

有効対戦術 A 接近して下段を中心に攻める



▲トリッキーな動きを活かして相手のガードの裏をかく。



▲下段技のほとんどはガードされると次の技へ移行できない。



▲連係技の派生でガードを揺さぶり、ダメージを与えよう。



▲技のモーションが大きい。相手のインタラプトを警戒。



▲技の途中で別の技へ派生できるポイントもある。

ジョーは接近戦での技が非常に豊富。近距離での下段攻撃は上段や中段攻撃に比べて反応されにくいので、接近戦に持ちこんで、下段判定の技から派生する豊富な連係技で攻めていこう。相手は下段技をガードするためにしゃがまなければならないため、攻撃すると同時に相手の行動を制限できる。

POINT 技の切れ目の反撃に注意

ジョーの技は出るスピードが遅いため、別の技へ移行する合間に相手から反撃を受けやすい。時には相手の出方を見て、相手の攻撃をしっかりガードしてから反撃にうつるようにしよう。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲どの技でしゃがみ状態に移行できるかを把握しておこう。 相手を浮かせる攻撃の組み立てを考える。技の途中でしゃがみ状態に移行するものを有効に使おう。また、長いコンボを狙う時は、ガードされた直後の反撃に注意。	 ◀相手の空振りを誘っていこう。 走りまわってかく乱しよう。相手の攻撃を空振りさせ、そのスキを狙って攻撃する。	 ◀走り寄って接近戦に持ちこもう。 必殺技が飛び道具ではないので、突進技で攻めるか、走ってかく乱する。スピードが命。

有効対戦術 B しゃがみ状態から浮かせ技を狙う


▲立ちからの下段技でも、しゃがみ状態になるものがある。


▲立ち上がり途中の浮かせ技を使いこなせれば、確実に強くなれる。

下段技の多くは、そのまましゃがみ状態になる。アローキック(立ち上がり／㊤)を狙ってみよう。当たったら、プリズナーキックス(㊤、㊤、㊤)などの追い打ちを狙うといい。

POINT 連係の途中の状態を把握せよ

技を出すことによって、しゃがみ状態や相手に背を向けた状態になるものがある。これらの技を別の技への移行のきっかけに使おう。

有効対戦術 C 必殺技を活用せよ


▲普通はガードかインタラプトで防ぐが…


▲変身時の攻撃判定で跳ね返せる。


▲変身中の技はすべてガード不能だ。

必殺技の使いどころは2つ。とどめを狙う時と相手に攻めこまれた瞬間だ。とどめを狙う時はゲージがなくなるまで変身し、劣勢時はすぐに変身を解いてゲージを節約しよう。

POINT 単発の技を確実に当てろ

変身中は連係技がまったく使えなくなってしまう。当たればガード不能だが、技を空振りするとスキだらけだ。攻撃は確実に届かせたい。

気分重視
変身中に出す超屈辱技!!

❶チェンジフォーム中 上下	❷チェンジフォーム中 上
ハードアサルト ①	インサルトキック ②



▲リーチの長いガード不能技のハードアサルトで突進する。　▲その後すぐにインサルトキックへ。タイミングも簡単だ。

空 屈 易

チェンジフォーム(必)で変身している時に、突進技のハードアサルトを出す。この技が当たると、相手を浮かせるだけでなく相手の裏にまわることもできる。落ちてくる相手にインサルトキックを当てよう。後ろ足での蹴りは屈辱的だ。

見た目重視
見た目だけじゃない実用的コンボ

❶立ち上がり 上	❷上	❸上	❹上
アローキック ①	ブリズナーキックス ②～④		



▲まずはアローキックで浮かせる。　▲落ちてきたところへブリズナーキックス。　▲そのまま攻撃を続け、2発目に移行。　▲壁際なら、3発の蹴りがすべてヒットする。

空 易

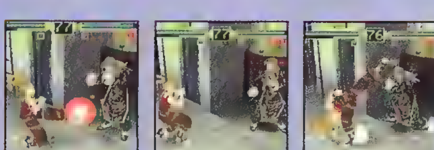
立ち上がり途中に出すアローキックで相手を浮かせ、落ちてきたところへブリズナーキックスをヒットさせる。タイミングは難しくはないが、壁際でない場合は少しだけ前進しなければ当たらない。非常に基本的な空中コンボだ。

ぜひ決めたい!!! 面白

コンボアイコンの見方

空…空中でのみ可能
屈…屈辱を与える
威…威力が大きい
[illegible]
限…成立条件が限定
数…ヒット数が多い
時…[illegible]時間限定
易…[illegible]条件が簡単

対CPU戦攻略



▲正攻法どおりに、下段から攻める。　▲連係の途中でしゃがみ状態に。　▲浮かせ技で空中コンボを狙え。

正面から短い連係技で攻めろ

トリッキーな動きは意味を持たない。3発程度の連係をしつこくくり出し、小さなダメージをつみ重ねよう。

ハイスコア狙い

ダウンさせた時にリターンアース(下必 または 上下)を連発。反撃のスキを与えずに勝てる。



◀素早く技をくり出していこう。

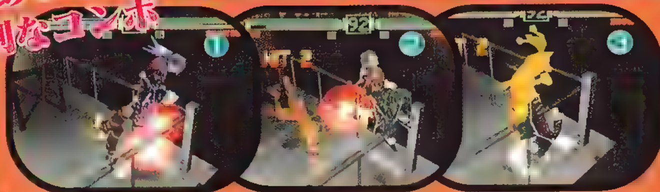
※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています



手軽さ重視
技のあとも有利なコンボ

①立ち上がり 上　②必　③チェンジフォーム中 上下

アローキック	チェンジフォーム	ハードアサルト
①	②	③



▲他の空中コンボと同様にアローキックを使う。　▲変身時の攻撃判定で相手にダメージを与えよう。　▲さらに突進技のハードアサルトで追い打ち。

相手が画面端にいる時限定。しゃがみ状態から立ち上がる途中でアローキックを当て、落ちてくるところで狼状態に変身する。変身したら、突進技のハードアサルトで追い打ちだ。変身するのでそのあとの攻撃も有利におこなえる。

気分重視
簡単かつ屈辱的な空中コンボ

①立ち上がり 上　②③上 下 下　④背を向けて⑤上

アローキック	ブレイングロー	ソニックバウンド
①	②③	④⑤



▲ジョーの浮かせ技の基本はアローキックだ。　▲ブレイングローの3発めで、背後状態へシフトする。　▲ジャストでソニックバウンド。当たるかは運次第?!

立ち上がり途中での浮かせ技、①で浮かせる。ここから②③を入れ背後状態へシフトし、④⑤を狙おう。④⑤が当たれば非常に屈辱的な技となる。無難にいくなら①からプリズナーキックス（上、上、上）をいれてもいい。

このキャラを極めろ!! 状態のシフトを使いこなせ!!



▲接近戦での下段攻撃。　▲別の技へ移行できる。　▲いろいろな技に派生。　▲インタラプトに注意。　▲派生技を途中でキャンセルして移動。

ダブルロー&ワンハンドキックなど一部の技には、技の途中で多くの連係技へ派生するポイントがある。これをおさえることによって、スムーズに連係技につなぐことができる。

ダッシャー猪場

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	—
投げタイプ	○
変身タイプ	—
特殊タイプ	○

限定要素

ダウン投げ	○
当て身投げ	○
さばき	—

性能解説

全体的に技の発生が遅く、頼みの綱が投げ技になりがちな猪場。対戦ではとにかく相手を倒してダウン投げを決めるのは基本。1回転コマンドは必須だぞ。



有効対戦術 A チョップから相手をつかめ



▲1発目がガードされたら即つかめ！　▲当てたら打撃と投げの2択をかける。　▲このあとも投げと打撃の2択になる。

打撃技の基本となるトリプルチョップ(上、上、上)。この技から相手をつかんで投げ技につなぐのが、もっともオーソドックスな戦法。当然、つねに3発出してから投げを狙えば、相手も途中でインタラプトを狙ったり、投げ抜けを狙ったりするのは間違いない。そこで重要なのが投げを狙うタイミングなのだ。要するに、チョップを何回出すかがカギになる。この戦法のいいところは、投げ技の豊富な猪場の特性が活かしきれること。特に、チョップさえヒットしていれば、ダッシャーバスター(正面から方向キー1回転／[illegible]上[illegible])も狙うことができるのだ。投げ技が決まった後は追い打ちを忘れずに。

POINT

投げ抜けにも注意を払え

投げ技のリスク、投げ抜け。ダッシャースクリュードライバー(正面つかみ後上押し続け)のような背後投げの確定の投げ技を出す場合には、[illegible]を準備しておこう。

間合いによる戦い方

近距離



▲投げ抜けを恐れず、積極的に狙おう。

この間合いでは、投げヨシ打撃ヨシと問題のない猪場。特に打撃からの投げ技とタックルの2択は効果的な連係技。この距離こそが猪場の主戦場なのだ!!

中間距離



◀中間距離で役立つケンカキック。

リーチの長い技を多く中間距離でも充分戦える。4種類あるローキックは主戦力に。

遠距離



◀走りや回避行動で距離をつめろ!!

猪場にとって、遠距離は鬼門ともいえる距離。なんとか相手に近づくことを考えよう。

箱の上からダッシャーボム!?

猪場が上に乗っている際に箱が爆発した場合、押した相手が箱のダメージを受けて吹っ飛ぶ。その時に必ボタンを押すと、猪場は箱の上から走り出し、ダウンした相手にジャイアントスイング(敵あお向けダウン中下から／必)が入る。



▲木箱は爆発。同時に必を押すと……



▲落下と同時に猪場が走り出し……

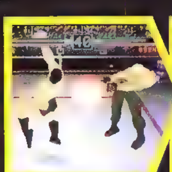


▲ジャイアントスイングが決まる。

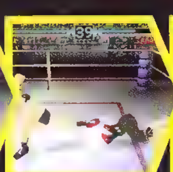
自分で箱を押した後は?

猪場が自分で箱を押してその結果相手をダウンさせた場合には、ダウン投げが入るのであろうか?答えは残念ながらNOである。相手は、猪場がたどり着く前に起き上がれてしまうので入れるのは難しいのだ。

有効対戦術 B ローリングアッパーから足元を狙え



▲ローリングアッパーはダウンが奪える。



▲通常ヒットなら魂心ローキックで追い打ち。



▲2発目は問題なく出し切れる。

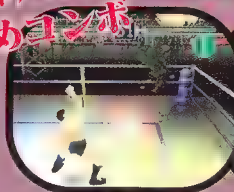
発生の早い中段攻撃であるローリングアッパー(上下)からダウンが奪える魂心ローキック(下押し続け、下)に移行し、どちらが入ってもダウンが奪える。

POINT インタラプトに注意

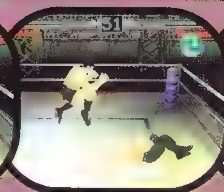
魂心ローキックは初弾の発生が遅いため、乱用するとインタラプトされやすくなる。もし、狙われるようなら、足払いローキック(下)も併用。

気分重視
ホーミングボディプレスで起き攻めコンボ

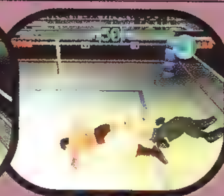
❶立ち上がり 上	❷ ↓	❸着地際 必
Danアッパー	小ジャンプ	ホーミングボディプレス



▲アッパーの拳が戻りはじめたらジャンプ！



▲ジャンプはできるだけ低い方がいい。

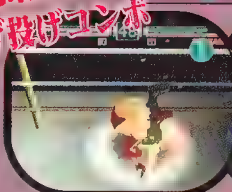


▲着地直前ボディプレスは無敵起き以外では回避困難。

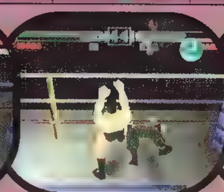
Ｄａｈアッパーを当てた後、硬直が解けた時点で小ジャンプ。そこから着地直前に必ボタンを入力するボディプレスにする。こうすることで飛距離が大きく伸び、横転や後転起きをする相手にも当てられるのだ。

見た目重視
壁際限定投げ投げコンボ

❶必	❷必	❸必
ダッシャーボム	ジャイアントスイング	ダウン投げ(相手の状態次第)



▲ここで起きないと、猪場が大暴れ！



▲左に壁があるので、距離が離れず足元に落下。



▲ピヨり状態のため、次のダウン投げが入りやすい。

まず猪場の左側に壁があり、最初のダッシャーボムで相手が起きなかった場合にのみ入るコンボ。ダッシャーボム→ジャイアントスイング後、相手は左の壁にぶつかって足元に落ち、ダウン投げが決められる。

ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

条件が限定
ヒット数が多い
気絶時限定
条件が簡単

対CPU戦攻略



▲魂心ローキックは心強い味方!!



▲投げ打撃は１発打って離れる



▲相手がピヨるまで殴れ!!

序盤は下段攻撃　中盤は投げを狙う

4面までは魂心ローキックでダウンを奪いダウン投げか骨法浴びせ蹴りで追い打ちを狙う。後半は投げ技やつかみ打撃で。

ハイスコア狙い

タイムボーナスを少しでも多くもらうため、投げ技はすべて使わない方がいいだろう。



◀骨法浴びせ蹴りはかなり有効。

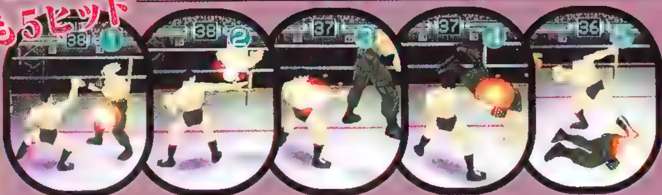
※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



コンボ

手軽さ重視
初心者も安心お手軽 しかも5ヒット

❶立ち上がり 上	❷～❹ 上上上	❺ 下	
Danアッパー	トリプルチョップ	ローキック	



▲❶で大きく浮かせてタイミングを合わせて❷を入れる。

▲あとはもう上連打！ 4発目がヒットしたらすぐに下連打に変更。

空数期

❶で大きく浮かせたあと、少し早めに❷を入れて拾い、4ヒット後落下したところにさらに❺を当てる5ヒットコンボ。気をつけるのは浮かせた後に❷を入れるタイミングだけで、あとは連打でOK。まず、タイミングを覚えよう。

威力重視
浮かせ直して浴びせ蹴りで追い打ち

❶立ち上がり 上	❷ 上下	❸ 下必	
Danアッパー	ローリングアッパー	骨法浴びせ蹴り	



▲まずは❶で浮かせて…

▲すぐさま❷を入れる。浮かせ直して…

▲落ちたところに❸でとどめ。結構簡単。

空威

見た目もそこそこで簡単にでき、しかもなかなかダメージのある空中コンボ。❶で浮かせたあとすぐに❷を入れて浮かせ直して、地面に落ちた敵に❸を当てる。❷のあとは 上必の飛び蹴りやダッシャーボムなど色々入れられるぞ。

このキャラを極めろ!!
投げコンボとキャプチュードは猪場使いの憧れ!!



▲狙うなら気絶からがベスト!!

▲最初だけ投げ抜けを警戒。

▲2発以降は抜けられても安心。

▲最後の鎌固め後はダウン投げ。

▲性能が改善されたキャプチュード。

鎌固め(インディアンデスロックツー後／)までのコンボとキャプチュード(上下必)を極めよう。キャプチュードはコンボ中の足技をつかめるようになろう。



韓大韓

必殺技分類

- 飛び道具タイプ ○
- 近接武器タイプ —
- 投げタイプ —
- 変身タイプ —
- 特殊タイプ —

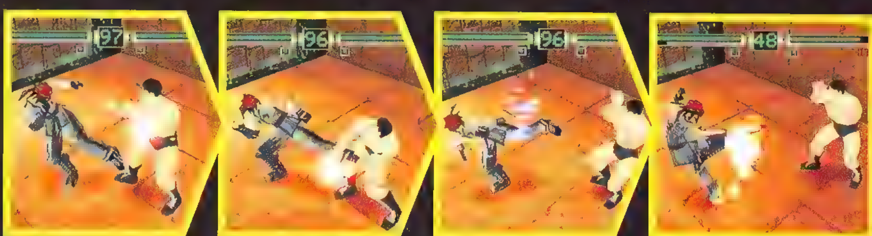
限定要素

- ダウン投げ —
- 当て身投げ —
- さばき —

性能解説

多彩な足技を持つ韓。相手を追いつめれば蹴りの連打が活きる。しかし攻撃始動のパターンがあまり多くなく、技のタイミングも単調なので、注意が必要。

有効対戦術 A コンボブラットハウンドからモーションチェンジへ



▲下段判定で、スピードは早くないが当てやすい。

▲連係技から下段蹴りへ。中段技を狙ってもいい。

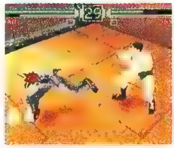
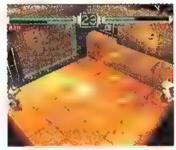
▲蹴ったあとは、モーションチェンジ状態になる。

▲奇襲のコリア1号も有効。相手の裏をかけ。

韓の接近戦の最大の武器はモーションチェンジからの多彩な蹴り技だ。スキを見せないように相手の動きを止めつつモーションチェンジするために、コンボブラッドハウンド（■+下、下、下）を使おう。下段判定なのでガードされにくいからだ。モーションチェンジからはクロウビックコンビネーション（上、上、上、上、上、上、上、上。以下、CPC）やスイッチングコンビネーション（下、上、上、上、上）、ビックスイッチ（上、下、上、上、上、上）を使おう。左足が軸状態ならコリア1号（必）での奇襲も有効。

POINT
下段にこだわりすぎるな

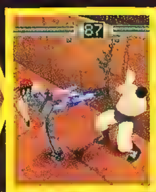
下段技ばかりのワンパターンな攻撃はいただけない。下段技から派生する技は少ないので、読まれないよう技を細かく切るといいだろう。

間合いによる戦い方	近距離	中間距離	遠距離
	 ▲接近戦ではモーションチェンジから、怒濤のラッシュへと持ちこもう。 いかにしてモーションチェンジからの攻めに持ちこむかが勝負の鍵。ライト・スケアクロウ(＿上押し続け)やモーションチェンジへ移行できる技を有効に使え。	 ◀グランドチャクラムは外すと危険。 走りからの技で攻める。ハンティングトマホークやグランドチャクラムが有効。	 ◀発射できれば高確率でヒット！ 誘導性能が高いコリア1号を狙え。コリア10号(必押し続け)が出るまで待ってもいい。

有効対戦術 B 壁際に追いつめてラッシュ！


▲例えばコンボパトリオットで押していく。


▲ダメージより追いつめることを優先させる。


▲モーションチェンジへ移行し、手数で押せ。

相手を壁際に追いつめるように誘導して攻撃から逃げられなくする。コンボパトリオット(走り／上、上、上、上、上、上、上、上)などの走り技や、出の速い技を当てていこう。

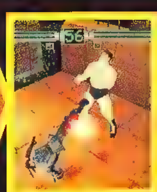
POINT
位置の逆転に注意

相手を追いつめてもちょっとしたはずみで立ち位置が逆転してしまい、逆に追いつめられてしまう。相手の起き上がりには特に注意すること。

有効対戦術 C しゃがみからのカウンターを狙え


▲上段攻撃をしゃがんでかわし…


▲カウンターヒットを狙おう。


▲命中すれば空中コンボチャンス。

相手の攻撃をしゃがんでかわし、ターンランスキック（立ち上がり／上）を狙う。少し間合いが開いていても当たるので相手の攻撃を誘ってカウンターを狙おう。

POINT
微妙な間合いが重要

ターンランスキックは完全にしゃがまないと出せないので、密着状態での混戦時に狙うのは危険。少し離れたくらいの間合いで出すといい。

ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

●…空中でのみ可能
●…屈辱感を与える
●…総威力が大きい
●…決めるのが難解
●…成立条件が限定
●…ヒット数が多い
●…ほぼ気絶時限定
●…各種条件が簡単

気分重視 相手が近い時の屈辱空中コンボ

空 限 辱 易

①立ち上がり 上　②上 下　③上 下　④上

ターンランスキック	スワローハンティング	スワロースラスト	
①	②③	④	



▲まず浮かせ技の①を当てよう。　▲落ちてきたら②で蹴り上げる。　▲地面に落ちた相手を③で拾う。　▲そのまま④へ移行して蹴る。

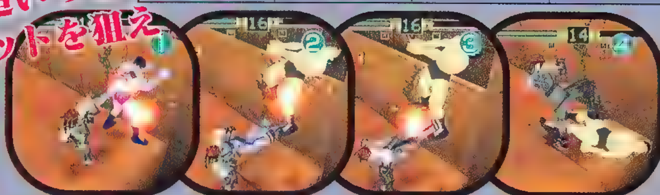
①で浮かせ、落ちてきたところを②で拾う。リバウンドしたらさらに③を当てて拾う。相手が近くにいれば、ダウンしている相手にスワロースラストの2発目もヒットする。同じ技で2回も拾うことができる屈辱的なコンボだ。

見た目重視 壁際に追いつめて多段ヒットを狙え

空 限 辱 数

①上 上 上　②上(CPC 4発目へシフト)　③上 上 上) 上 上 上 上　④上(右足移動)

コンボゲインフル	クロウピックコンビネーション		
①②	③④		



▲3発目の蹴りで浮かせる。　▲シフトしてコンボゲインフルへ。　▲浮いた相手にCPCを当てよう。　▲技後もモーションチェンジ状態。おいしい。

コンボゲインフルから、クロウピックコンビネーション（以下、CPC）の4発目へシフトする。コンボゲインフルの3発目がヒットすると相手が浮くので、そのままCPCで追い打ちをかける。壁際限定の空中コンボだ。

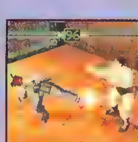
対CPU戦攻略

細かい連続攻撃で体力をけずり取れ

接近戦にこだわらず中間距離からの奇襲を活用しよう。接近戦ではCPCなどモーションチェンジからの連係技が有効。



▲中間距離からの奇襲が特に有効。



▲モーションチェンジは必須テク。



▲長い連係はインタラプトされる。

ハイスコア狙い

相手を素早く倒すためにスワロースラストを狙う。ヒットさせやすくダウンさせる可能性も高い。



▲いきなり出してもよく当たる。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



コンボ

威力重視

高難度だが決まればカッコイイ

空 限 数 難

❶立ち上がり 上　❷～❻走り 上 上 上 上 上 上 上

ターンランスキック	コンボパトリオット		
❶	❷～❻		



▲まずはカウンターでターンランスキックを当てる。　▲すかさず走り、コンボパトリオットを当てよう。　▲最低でも4ヒット、条件がよければ6ヒットする。

❶がカウンターで、しかも浅く当たらないと、コンボパトリオットへつながらない。コンボパトリオットの１発目のタイミングもシビアだ。条件が非常に厳しいが、ヒット数ダメージともに多く、見た目もかっこいい。

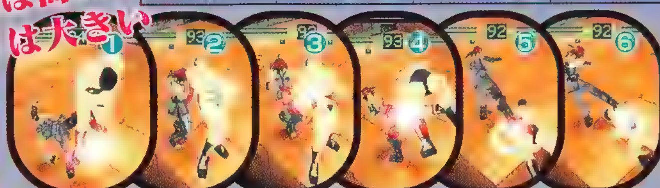
威力重視②

難易度は高いが見返りは大きい

空 限 壁 威 難

❶立ち上がり ❷上 ❸上 ❹上（上 上）❺下 ❻下（下 上）

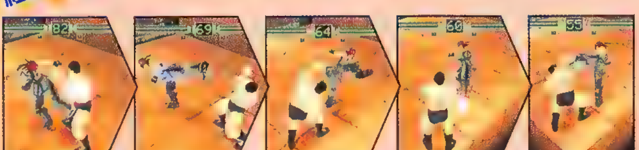
ターンランスキック	ファンシェイブコンビネーション（3発目まで）	インジャリーフレイル（2発目まで）	
❶	❷～❹	❺❻	



▲相手を壁際で浮かせてタイミングよく拾う。　▲そのまま連係技へ。蹴りを当てた後□でキャンセル。　▲連係技の❺❻の２発目までは確実に当てたい。

❶で浮かせ、❷～❹の３発目までを当てる。そこで次の技に確実に移行するため、コマンドを□でキャンセルして、地面に落ちてリバウンドした相手を❺❻で拾おう。❺❻は２発目までを当てる。

このキャラを極めろ!! すべてはモーションチェンジのために



▲まずは接近戦での技で攻撃。　▲モーションチェンジへ移行。　▲手数の多いＣＰＣで壁際へ。　▲中、下段でガードを揺さぶる。　▲壁際なら手数で圧倒できる。

モーションチェンジを使いこなせれば立派な韓使いといえる。接近戦、中間距離どちらからでもモーションチェンジへ持ちこみ、敵を壁際へ追いつめて手数で圧倒するべし。



クラウド

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	○
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	—

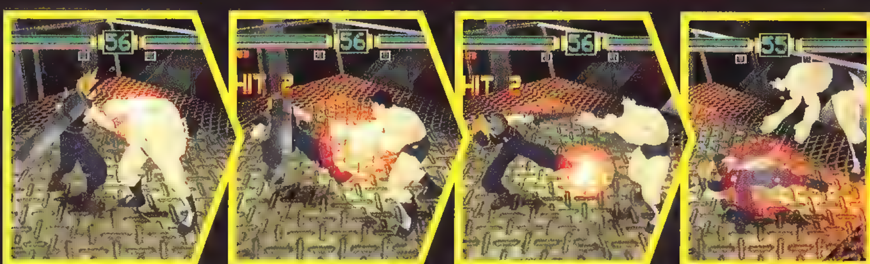
限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

性能解説

必ボタンを押すことで、いつでも打撃と剣撃の2種類を使い分けられるクラウド。ただし、剣撃は振りが遅いので素早い打撃を中心に戦っていこう。

有効対戦術 A　K×Kからスライドバスターへ



▲腕のリーチは短めなので近距離から狙おう。

▲ここまではすばやい入力で！

▲3発目の入力時間は膝が曲がりきるまでである。

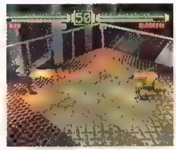
▲3発目が入ったらレバーを入れっぱなしで備えよう。

普通に出し切るとしゃがまれてすべて避けられるか、4発目にインタラプトを狙われる神羅式チェーン・K×K（上、下、下、上）。しかしこの4発目を出さずにスライドバスター（走り／下）に切り替えるとまた違った戦法になる。切り替えるのはソルジャータックル（走り／上下）でもOKだ。この他、始動技をソルジャーオリジナル（下、下、上）やソルジャーハイロー（上、下）にしても、同様の変化で効率よくダウンが狙えるようになる。ただしスライドバスターは、インタラプトされる可能性もある。

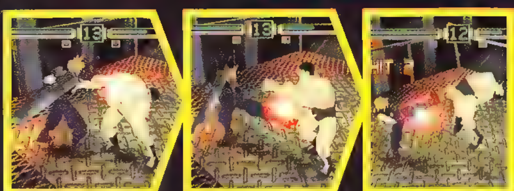
POINT
ガード気味の相手に注意

この戦法は反撃を狙う、もしくはインタラプトを狙う相手に対しタイミングを狂わせるための戦法。ガードぎみの相手には投げも狙うように!!

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲打撃でラッシュをかけていこう！ クラウドの真価は意外にも素手の状態で発揮される。クラウドのコンボは初弾がヒットすると、それ以降の技もかなりの高確率でヒットするのだ。	 ◀魔晄パンチは中間距離での要!! クラウドは中間距離が苦手なので、魔晄パンチ(ステップ／下、上)でダウンを狙おう。	 ◀メテオレインは飛び道具で相殺される。 中間距離同様、剣による攻撃は白刃取りがネックとなる。回避行動や走りで近づこう。

有効対戦術 B クールチェーンで相手を翻弄



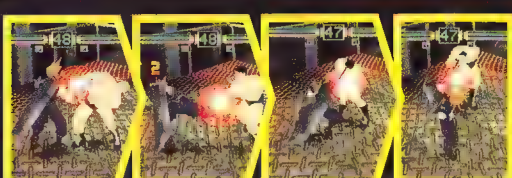
▲最初の2発は有効対戦術Aと一緒。 ▲3発目は蹴り足が戻り始める瞬間に入力。 ▲有効対戦術Aとセットで使うといい。

クールチェーン（上、下、上）の3発目はジャスト入力だが、これは遅れて入力してもクールキック（立ち上がり／上）が出る。また、下、上でも出せるぞ。

POINT
入力の切り替えタイミングに注意

最後のクールキックを同じタイミングで出し続けると、インタラプトの可能性も増える。そうなったら、他の中段技に切り替えるのもいいだろう。

有効対戦術 C ソルジャーハイローからデストラップショートへ



▲基本はソルジャーハイロー！ ▲2発目で相手を突き放せる。 ▲相手の反撃を最速で迎撃し… ▲さらに相手を蹴り飛ばそう。

ソルジャーハイローからはデストラップショート(上下必、上)への連係も有効だ。これは下段後に反撃しようとする相手に対してカウンターヒットするのである。

POINT
相手の出方に注意

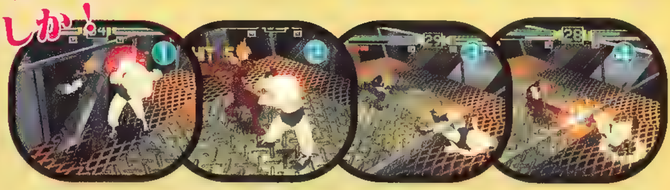
デストラップショートは、その発生の速さが大きな魅力の中段始動技だ。これを徹底して警戒してくるような相手には、有効対戦術Aにスライドしていこう。

気分重視

FFファンなら使うしか！

①上　②正面から方向キー1回転 上下　③上下　④ 上

ソルジャージャブ	超究武神覇斬	ブレイバー	
①	②	③④	



▲パンチが増えるとタイミングがシビアに。　▲入力が遅いと投げがスカる場合もある。　▲体が通常色に戻ったら上下同時押し！　▲ステップは短めに。飛び越えないよう。

難　なぜソルジャージャブを入れるのかというと、方向キーを回転させる時間を作るため。うまくヒットさせればのけぞり中に投げられるぞ。超究武神覇斬までは連続入力し、ブレイバーはクラウドの体の色が戻った時に入力しよう。

見た目重視

背中の剣は飾りじゃない

①必　②上下　③上　④上　⑤上

剣を構える	凶斬り		
①	②～⑤		



▲剣を構えるのは必ボタン連打でもOK。　▲構えはじめたら上下同時押し。ステップは短めに。　▲セフィロスコンボよりも凶斬りを狙っていこう。

絶　屈　背中の剣を抜く時間を作るのに有効となるのは「投げ打撃による気絶状態」だ。その状態を作ったうえで、相手の背後から凶斬りを狙っていこう。あまり実戦向きではないがたまにはこういった小技も狙ってみたい。

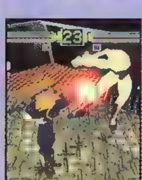
ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

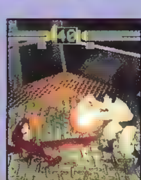
● 空中でのみ可能
● 屈辱感を与える
● 総威力が大きい
● 決めるのが難解

● 成立条件が限定
● ヒット数が多い
● ほぼ気絶時限定
● 各種条件が簡単

対CPU戦攻略



▲デストラップショートで追撃。



▲ジャンプ後は必攻撃で逃げろ。



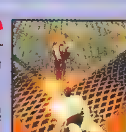
▲ハードブレイカーで攻めこむ。

ソルジャーハイローから起点を作れ

4面までのＣＰＵ戦は有効対戦術Ｃで。5面以降は開幕スライドバスター後にハードブレイカー（剣構えて下、下、下）で攻めろ。

ハイスコア狙い

ハイスコアを狙う場合、中心はハードブレイカー＆ムーンブレイドコンボ。起き上がりに重ねよう。



◀起き攻めはこれでキマリ!!

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。

コンボ

手軽さ重視
壁際限定 空中コンボ

❶上下 ❷上 ❸上 ❹下 ❺上 ❻上

ソルジャーニー	ザックスチェーン		
❶	❷～❻		



空 眼 数 易

▲頂点付近でコンボを開始すればうまくひろえる。

▲2発連続入力。浮きの頂点付近で3発目を入力。

▲6発目は壁際限定のみヒットする。

壁際限定でタイミングさえあえば、全部で6ＨＩＴとなる華麗な空中コンボ。5発目までを入れるコツは、1～2発目を早めに当て、3発目を遅めに入力。着地際の相手を落下させずにひろい直すことだ。

威力重視
高難度 強力空中コンボ

❶上必 上 ❷上 ❸ 上 上 (上) ❹上 ❺下 ❻上

神羅式チェーン・ウィル	神羅式チェーン・ブラスティー	クールチェーン	
❶ ❷	❸ (2発目まで)	❹～❻	



空 威 数 難

▲入力タイミングをずらしてインタラプトを回避。

▲相手が浮きの頂点でブラスティーを開始!

▲各浮きの頂点でクールチェーン、ソルジャーロー

浮かせ技として使える❶～❷を使った空中コンボ。ポイントは空中コンボ1発目の❸を浮きの頂点か落下を始めたあたりで入力する。最後のクールチェーンはソルジャージャブ+ソルジャーローからのコンボと考えて入力しよう。

このキャラを極めろ!!

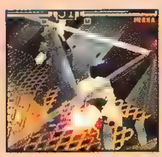
すべてのジャスト技を出せるようにする



▲クールチェーンは必須のジャスト技。



▲ジャスト技は確実に出せるように!!



▲空中コンボに狙っていれよう。



▲凶斬りも確実に出せるように!!

使いやすい反面、持ち技が少なくすべての技を駆使しなくてはいけない。空中コンボにザックスチェーンを迷わず入れられるようになれば1人前といえる。



ティファ

必殺技分類

飛び道具タイプ ○
近接武器タイプ —
投げタイプ —
変身タイプ —
特殊タイプ —

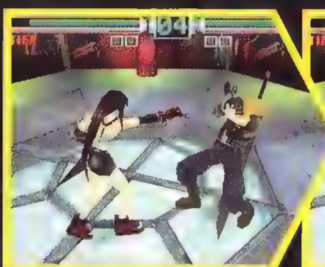
限定要素

ダウン投げ —
当て身投げ —
さばき —

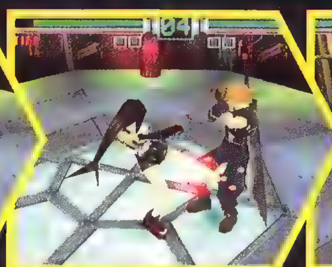
性能解説

ティファといえば走り技を使っての2択や、必殺技が強力。その機動力を活かして相手を攻め立てていくといい。

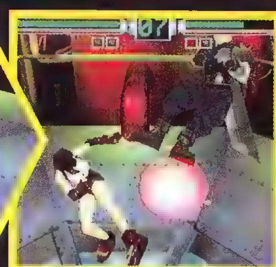
有効対戦術 A ティファならではの連係



▲接近戦では、発生の早いジャブから…



▲下段のパンチローキックへ派生させるのが基本。



▲下段のシュートキックは発生が早くヒットするとダウンを奪えるのだ。

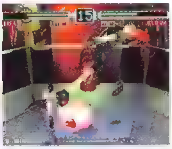
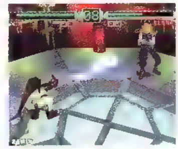
接近したあとは、ザンガン流ジャブ（）を基本に、そこから派生する下段のパンチローキック（、）を出していくといいだろう。相手がしゃがみガードをするようになったら、ダブルパンチサイドキック（、、）やザンガン流ジャブから各種中段技を出すとよい。ここぞとばかりに投げ技を狙うのもアリだ。それでも立ちガードばかりしているようなら、そのまま攻め続けてみたり、水面蹴り（）やシュートキック（方向キー90度／）などを使ってダメージを与えていこう。暴れて技を出すような相手には、コンボプラズマ（、、）などローキック派生のジャスト技を出すといい。

POINT

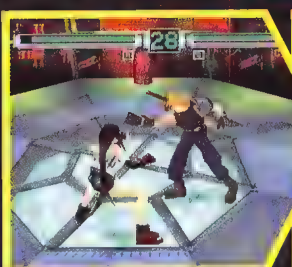
間合いが離れてしまったら…

接近戦で打撃技をガードされたあとは間合いが離れてしまうので、ドラゴンクロー（（1段目））やグランドグラブキック（）などリーチの長い技を出していくといい。

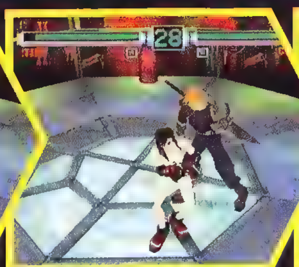
間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ◀決まれば空中コンボのチャンス。 有効対戦術Aを基本に、下段を意識させてからのダイアナックルキック(しゃがみ／上)も手。	ドラゴンクロー（1段目）やザンガン流ミドルキックでの牽制をはじめ、グランドグラブキックで奇襲をしてみるといい。基本の走り技を使うのも忘れてはならない。また、不意にプラチナフィストを出すのも有効なので覚えておこう。この技に関しては、走りで中間距離まで近寄ってイキナリ出してみるのも効果的だ。	 ◀プレミアムハートでの牽制も有効なのだ。 プレミアムハートでの牽制やファイナルヘルを先行させて攻めこんでいくといいだろう。

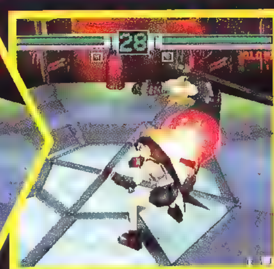
有効対戦術 B ゴッドハンドで他を圧倒せよ！



▲起き攻めに使うのが王道だが、ステップで相手の攻撃を回避しつつ…



▲一気に近寄って…



▲ヒットさせることもできる。

ガード不能であり攻撃判定も広いゴッドハンド（ステップ／下、必）。この技は、起き攻めや中間距離からの奇襲などさまざまな場面で使っていくことができるのだ！　起き攻めに使っていくには、ザンガン流エリアルサマー（走り／上、上、上）やザンガン流スライディング(走り／下)などでダウンを奪い、すぐにステップで相手に接近してから出していこう（必は押しっ放し)。そのままダウンしているようなら、相手方向に振り向いて攻撃力の上がったファイナルヘル（必押し続け下）やプレミアムハート（方向キー入れ／必）を出してフォローしていこう。奇襲に使っていく際は、手っ取り早く正面から出していくのも悪くはないが、相手の技を回避しつつ攻撃するといった意味で、左右のステップから出していくのが比較的安全といえるだろう。ゴッドハンドを回避された、もしくはされると思った時は、ガードボタンでキャンセルして素早く次の行動へ移ったり、角度を変える(相手に背を向ける)といった方法を取っていこう。

POINT
乱用は禁物!?

強力なゴッドハンドもやはり必殺技ゲージがなければ使用することはできない。むやみに使っていくのではなく、ポイントを絞っていくことが重要だ。例えばスライディングがヒットしたあと受け身を取るクセがある相手ならゴッドハンドを使わずとも、ダブルサマーソルト（上下、上）がヒットしてくれるのだ。工夫をしていこう。

ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

●●●●…空中でのみ可能
●●●●…屈辱感を与える
●●●●…破壊力が大きい
●●●●…決めるのが難解
●●●●…成立条件が限定
●●●●…ヒット数が多い
●●●●…ほぼ気絶時限定
●●●●…各種条件が簡単

気分重視

半倒立状態後のタイミングが鍵！

❶しゃがみ 上 ❷ 上 押し続け ❸上 ❹走り 上 ❺上 ❻上

ダイアナックルキック	ミドルサマー	ザンガン流エリアルサマー	
❶	❷ ❸	❹ ❺	



▲ダイアナックルキック後はミドルサマーがいい。　▲キッチリ2段目までつなげていこう。最後は…　▲エリアルサマーを3段ヒットさせて完成だ。

空 威

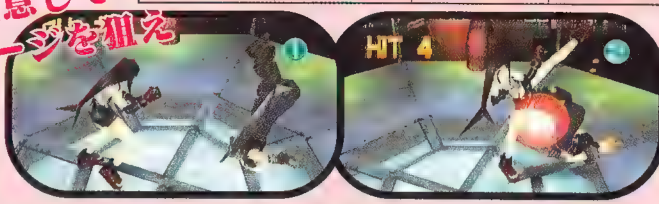
ミドルサマーをヒットさせたあとは相手が半倒立状態になるのだが、この状態にうまくエリアルサマーをヒットさせられるかどうかがこのコンボのポイント。ミドルサマー後は、素早く接近してエリアルサマーを出していこう。

見た目重視

向きに注意して大ダメージを狙え

❶走り 上 上 上 ❷走り 上 上 上

ザンガン流エリアルサマー	ザンガン流エリアルサマー		
❶	❷		



▲エリアルサマーやダブルサマーをヒットさせるとこの状態になるので…　▲再度エリアルサマーで拾うことができるのだ!!

空 易

ザンガン流エリアルサマー→ザンガン流エリアルサマーとつないでいくのが基本だが、やはり１セット目のエリアルサマーをヒットさせると半倒立状態になるので注意。素早く、的確につないでいこう！

対CPU戦攻略



▲相手の起き上がりにも…　▲エリアルサマーを使おう。



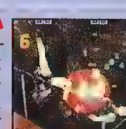
▲後半は浴びせ蹴りやダブルサマーが役立つ。

ザンガン流エリアルサマーでゴリ押し!!

基本的にザンガン流エリアルサマーのみでＯＫだが、後半面はザンガン流浴びせ蹴りなどインタラプト不能技を使おう。

ハイスコア狙い

エリアルサマーは点数に倍率がかかるのでスコアを稼げる。箱を当てて点数を稼ぐのもいいだろう。



◀エリアルサマーは得点も高いのだ。

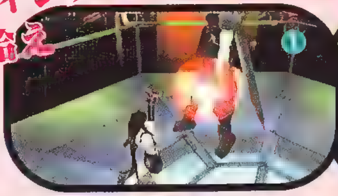
※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています



コンボ

手軽さ重視
スライディングで素早く拾え

❶相手の正面から →上下 下押し続け	❷走り 下		
掌打ラッシュ ❶	ザンガン流スライディング ❷		



▲投げ技である掌打ラッシュを決めたあとは…



▲ザンガン流スライディングが連続ヒットするのだ。

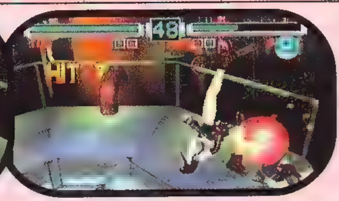
眼　何と、投げ技である掌打ラッシュからザンガン流スライディングを決めることができるのだ。掌打ラッシュのあと、ザンガン流スライディングを素早く出すことができるかどうかがポイントになってくる。

威力重視
エリアルサマーで大ダメージを与えろ

しゃがみ 上	❶走り 上 上 上	❷走り 上 上 上	
ダイアナックルキック	ザンガン流エリアルサマー ❶	ザンガン流エリアルサマー ❷	



▲浮かせたあとにエリアルサマー。そして…



▲もう一度エリアルサマーをヒットさせると、このダメージになる。

空 数 威　気分重視コンボで紹介したものと近いが、最後まで決めると体力の半分近くを奪うことができる。また、コンボ始動のダイアナックルキックをステップサマー（→上、上）にすると若干だが威力を増す(要カウンターヒット)。

このキャラを極めろ!! ゴッドハンドで ダメージを与えろ!!



▲ダウンを奪ったあとは…



▲すぐにステップで近寄ってから…



▲ゴッドハンドを出していこう。

代表的なのが起き攻めに使うゴッドハンド(ステップ／下、必)。ザンガン流エリアルサマーやザンガン流スライディングでダウンを奪ったあとに、素早く重ねていくといいだろう。



セフィロス

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	○
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	—

限定要素

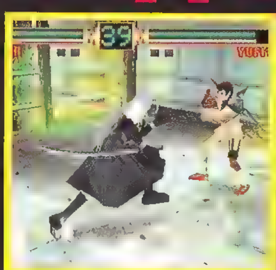
ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

性能解説

優秀な打撃技が少ないので攻め手に難がある。よって防御面の方はしっかりしておきたい。強力な刀技も抜きどころをキッチリ押さえて使おう！

SEPHIROTH

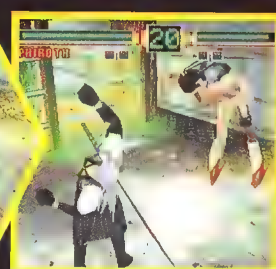
有効対戦術 A 走り技が重要！



▲遠距離では走りを使って攻めこもう。



▲下段のスライドチャージがヒットしたあとにダウン回避を取るようなら……



▲浮かせ技のアセンド・スパイラルがヒットするのだ。

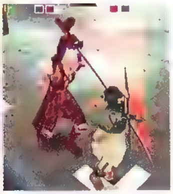
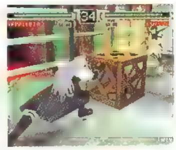
中～遠距離では走り技を使って攻めこむといいだろう。おもに使っていく技は、下段のスライドチャージ（走り／下）と中段のマスタリースティング(走り／□上)だが、両方ともインタラプトされてしまうので、マスタリータックル(走り／上下)やまわりこんでからアセンドスパイラル(立ち上がり／上)を出すといった選択肢を加えていこう。スライドチャージヒット後に、その場受け身を取るクセがあるようならアセンド・スパイラル（この時は上連打で出る）が硬直にヒットしてくれるのだ。受け身を取らない相手には、起き攻めや刀を抜いて攻めこんでいくといい。

POINT

アセンド・スパイラルをイキナリだすには？

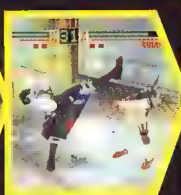
相手との向きが合っていない場合、□を押すと相手側を向こうとするのだが、この時の状態はしゃがみ判定なので、□を離し、すぐ上ボタンを押すと出すことができる。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲壁際ではデスペアード・エッジを狙うのもいいかも。 マスタリージャブから連係を組んでいこう。また、画面中央だとヒットしにくいデスペアード・エッジ（上必、上）は、壁際ならヒットしやすいので狙う価値はある。	 ◀相手の攻撃を止めることも重要だ。 有効対戦術Aを中心にしていくといいが、相手の攻撃が単調なら待つのも手だ！	 ◀遠距離では障害物に頼るのもいいだろう。 走りで寄るか、刀を抜くかのどちらかになる。箱やナイフなどがあるなら投げてみてもいい。

有効対戦術 B 中間距離での2択


▲マスタリーローを空振りさせて…


▲2つの技を使い分けて2択を迫ろう！


▲飛翔空覇斬で奇襲してみるのもいい。

マスタリーロー（下）を空振りして、派生技であるジェノバリンケージ・インコンプリート（下、上）とエンシェントピース（下、下、上）の2段目を使って2択に迫ろう！

POINT 飛翔空覇斬もまぜてみよう！

飛翔空覇斬（ジャンプ／必）は、小ジャンプ（■必を短く押す）から出していけば奇襲になるぞ！ただし、必殺技ゲージがないと出せないのだ。

有効対戦術 C 刀を使って攻撃しよう!!


▲砕煉獄斬（1段目）。この技がヒットすると2、3段目が連続技になる。


▲天舞輪廻斬（1段目）は発生が早くリーチも長い。地砕煉獄斬と使い分けよう！

刀を使った攻撃で有効なのは、1段目ヒットで最後まで決まる地砕煉獄斬（正眼の構え後／下、下、下）とリーチが長く発生の早い天舞輪廻斬（正眼の構え後／必、上、上）だ。

POINT 刀の抜きどころ

抜きどころは、走り技のスライドチャージやマスタリースティングをヒットさせたあとや、接近戦でガードのかたくなった相手に対して連係の途中で抜いていくなどだろう。

ぜひ決めたい!! 面白

コンボアイコンの見方

- 空中でのみ可能
- 屈辱感を与える
- 総威力が大きい
- 決めるのが難解
- 成立条件が限定
- ヒット数が多い
- ほぼ気絶時限定
- 各種条件が簡単

見た目重視

見た目がよくて威力も大きい！

立ち上がり 上 ❶❷ 上 上 ❸上 ❹❺ 下 上 ❻ジャンプ 必

アセンド・スパイラル	ツインハイ ❶ ❷	マスタリージャブ ❸	ジェノバリンケージ・インコンプリート ❹ ❺	飛翔空覇斬 ❻



▲アセンド・スパイラル後はツインハイで拾う。

▲2段目ヒット後はマスタリージャブを当てて…

▲インコンプリート。締めは小ジャンプ→飛翔空覇斬。

空 威 易

ジャスト技のジェノバリンケージ・インコンプリートとジャンプ刀技である飛翔空覇斬を組み合わせた格好のよい空中コンボ。締めの飛翔空覇斬は、低空のジャンプから出さなければヒットさせることができないので注意しよう。

威力重視

お手軽コンボで大ダメージを狙おう

立ち上がり 上 上 上 上 ❶ 上 上 ❷走り 下

アセンド・スパイラル	ツインハイ	マスタリージャブ	ツインハイ ❶	スライドチャージ ❷



▲ツインハイ→マスタリージャブ→ツインハイとつないで…

▲スライドチャージで追撃してみるといいだろう。

空 威 易

このコンボも浮かせ技であるアセンド・スパイラルから開始するものだが、簡単なわりに威力が大きくなっている。最後のスライドチャージだが、出さないで刀を抜いてみるといった行動に出てみるのもいいだろう。

対CPU戦攻略



▲障害物などでダウンを奪い…

▲刀を抜いていくといいのだ。

▲後半ではグランドビートが活躍する。

地砕煉獄斬で楽勝!!

走り技などでダウンを奪ってから地砕連獄斬（正眼の構え後／下、下、下）を使っていくと比較的簡単に倒していける。

ハイスコア狙い

アセンド・スパイラルから空中コンボを狙うと得点を稼ぐことができる（前半ステージのみ有効）。



◀浮かせて空中コンボを狙おう！

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



威力重視2

挑発で締める威力大コンボ

立ち上がり 上 ■上 上 ①上 ②上 下 必 上 ③上 ④下

アセンド・スパイラル	ツインハイ	マスタリージャブ ①	フェイタルトラップ ③	ジャスト挑発 ④

空 壁 威 難



▲マスタリージャブまでつないで…　▲マスタリーエルボー。ここから派生技の…　▲ファイタルトラップの3段目まで当て…　▲J下で挑発だ。ライバル達に決めよう！

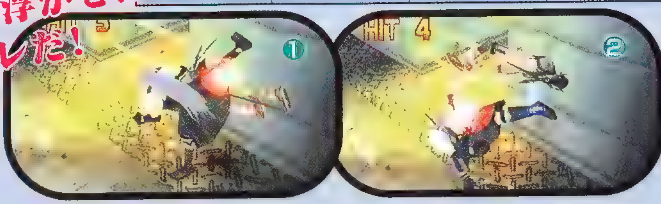
最後はフェイタルトラップ・コンプリートで締める…とはいっても、最後は上ではなく下を使って挑発するというもの。壁付近なら問題なく決めることができるのだが、画面中央では軽量キャラ以外には決まらないので注意しよう。

手軽さ重視

壁際で浮かせばコレだ！

①立ち上がり 上 ②■上 上 上

アセンド・スパイラル ①	プレイングリユニオン ②		



▲ツインハイで浮かなくても…　▲プレイングリユニオンならヒットするのだ。

空 壁

普段はアセンド・スパイラルからツインハイを決めると相手が多少浮き直すのだが、壁際(おもに壁が右側)の場合は、すぐに落ちてきてしまうことがある。しかしプレイングリユニオンならこういった状況でもヒットしてくれるのだ。

このキャラを極めろ!! 正宗で相手を斬り刻め!!



▲正眼の構えからは、左右移動を駆使して…　▲強力な地砕煉獄斬や天舞輪廻斬を出そう。　▲脇構えの時は、閃光が比較的強力だ。

刀を抜いている最中は、飛び道具などで攻撃されてしまう恐れがあるので、左右の移動を使って、正面以外から攻めこむといった方法を取ることを忘れないようにしよう。



ユフィ

必殺技分類

- 飛び道具タイプ　○
- 近接武器タイプ　—
- 投げタイプ　—
- 変身タイプ　—
- 特殊タイプ　—

限定要素

- ダウン投げ　—
- 当て身投げ　—
- さばき　—

性能解説

ユフィは全体的に技のリーチが短いので、こちらの技が届く至近距離を常にキープしたい。常に相手を追いまわし、多彩なガード不能技で攻めていこう。

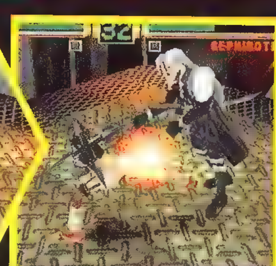
有効対戦術 A　ガード不能技を狙え



▲奥義・五強聖・武は、ジャスト入力の下段キックから始動する。



▲何とガード不能技が4回連続で出る。リーチはあまり長くないので注意。



▲奥義・五強聖・武を意識させておき、タイダルスライドを出すのも有効。

近距離では、ガード不能技が中心の奥義・五強聖・武(上、上、下、上、上、上、上)を使って攻めていくといい。パンチ2発→下段キックのあと、4回連続で刀攻撃を出せるのだ。ただし、連続攻撃にはなっていないうえリーチも短いので、途中で逃げられてしまう可能性がある。毎回最後まで出すのではなく、途中で止めて他の技に連係させることも考えておこう。連係に使う技としては、下段技のタイダルスライド(走り／下)や中段技のダチャオの舞(上下)などがある。3段目の下の時点で相手がすでにガード不能技を警戒しているようなら、ここで止めるのも1つの手だ。

POINT

白刃取りに注意しよう

刀技もインタラプトや白刃取りの前には無力。そこで、連係を途中で止めて、インタラプトできないタイダルスライドを狙う戦法はかなり効果的。

間合いによる戦い方

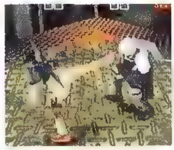
近距離



▲インタラプトできない強力な中段攻撃。スキも小さいのがうれしい。

奥義・五強聖・武に、ダチャオの舞やタイダルスライドをまぜていこう。しゃがみ状態になった時は奥義・五強聖・力（立ち上がり／上、上）も使うべし。

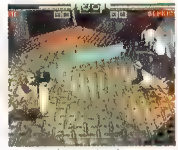
中間距離



◀中間距離の牽制にはこの技が最適。

歩いて間合いを調整しつつウータイ流胴蹴りで牽制し、スキを見て接近戦に持ちこもう。

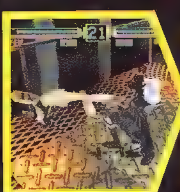
遠距離



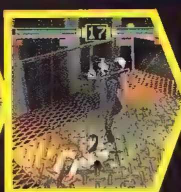
◀遠すぎる時は出さないように。

風魔手裏剣（必）や煙玉で足留めしたり、袖鎧一触やタイダルスライドで奇襲しよう。

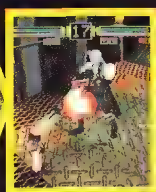
有効対戦術 B 幻身跳槍脚でカウンターを狙う



▲ガードされてもスキが小さいので…



▲すかさず寝て相手の反撃を空振りさせる。



▲幻身跳槍脚を当てて空中コンボを狙おう。

ダチャオの舞やウータイ流胴蹴り（歩き／上）をガードさせたあとに寝れば、相手の反撃を空振りさせることができる。ここに幻身跳槍脚（ステップ／下、上）を当てていこう。

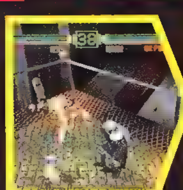
POINT
ダウン攻撃に注意

寝た状態でも、相手のダウン攻撃には当たってしまう。しかも相手に頭を向けているのでインタラプトも不可。これを狙ってくる相手には、使用頻度を下げよう。

有効対戦術 C ジャンプ攻撃を使って攻める



▲相手の側面にまわりこむようにしよう。



▲奥義・五強聖・魔の3発目のあとは…



▲必ボタンで煙玉を出すことができる。

一刀両断（ジャンプ／上）は小ジャンプからくり出せば奇襲として効果が高い。煙玉（ジャンプ／必）は起き上がりに重ねるか、ステージの角に追いこんでから使っていこう。

POINT
自動的に起き攻めになる

奥義・五強聖・魔（上下、上下、上、上）や袖鎧一触（走り／上下、上、上、上）の2～3段目がヒットすれば、4段目や煙玉で相手の起き上がりを攻められる。

ぜひ決めたい!! 面白

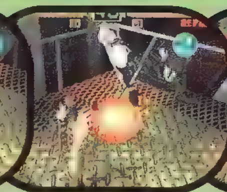
気分重視

気分爽快で威力大!

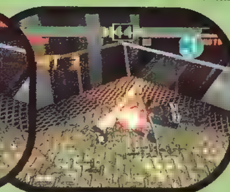
①ステップ 下 上	②立ち上がり 上	③上下 上下	
幻身跳槍脚 (1)	折り鶴 (2)	ダチャオの祭 (3)	



▲幻身跳槍脚を出すとしゃがみ状態になるので…



▲上ボタンを連打するだけで折り鶴を出せる。



▲浮き直した相手にダチャオの祭を決めてやろう。

空 易

幻身跳槍脚を出したあとはしゃがみ状態になるので、簡単に折り鶴を出せる。幻身跳槍脚の硬直が解けた直後に方向キーを離してボタンを連打すればOK。ダチャオの祭の前にウータイ流正拳突き (上) をはさむこともできる。

見た目重視

状況限定だが威力は抜群

①～③ 方向キー1回転 上 or 下			
大車輪 (1～3)			



▲まずこういう状況を作り出さなければならない。



▲この状態ではインタラプトも不可能なので…



▲全部確定でヒット。ここまで減ってしまう!

限 威

段差のあるステージで、ユフィが下の段にいる時に可能。相手を画面端に追いこんで出すと全段ヒットする。厳密にはコンボではないが、相手はガードも逃げることも白刃取りやインタラプトすることも不可能なので紹介してみた。

コンボアイコンの見方

- 空…空中でのみ可能
- 屈…屈辱感を与える
- 威…総威力が大きい
- 難…決めるのが難解
- 限…成立条件が限定
- 多…ヒット数が多い
- 気…ほぼ気絶時限定
- 易…各種条件が簡単

対CPU戦攻略



▲ダチャオの祭をメインに。



▲追い打ち兼ガード不能。



▲段差に落ちたらジャンプ。

ダチャオの祭りでダウンさせ、一刀両断で追い打ち

有効な技はダチャオの祭。2段技でインタラプトできないためだ。一度ダウンを奪った後、一刀両断(下 必)で追い打ち。

ハイスコア狙い

ダチャオの祭の2段目と、奥義・五強聖・魔 (上下、上下、上、上) が高得点。



▲2発当てても倍率はかからない。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。

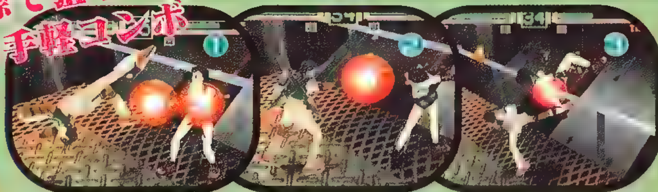


手軽さ重視

❶上下 ❷❸上 上 上

ダチャオの舞	連戒山		
❶	❷・❸		

壁際で狙うお手軽コンボ



空 · 服 · 易

▲相手が壁際にいる時にダチャオの舞を当てたら…

▲連戒山で拾えるが、重量キャラには難しい。

▲全部ヒットすればダチャオの祭より威力が大きい。

普通にダチャオの舞を当てたのでは、相手との距離が離れてしまい、連戒山が届かないことが多い。このコンボが決まるのは、相手が壁際にいる時だ。単にダチャオの祭を当てるよりもダメージが大きいので、覚えておくといい。

威力重視

❶ステップ 下 上 ❷立ち上がり 上 ❸～❺走り 上 上 上

幻身跳槍脚	折り鶴	生者必滅	
❶	❷	❸～❺	

タイミング命の威力大コンボ



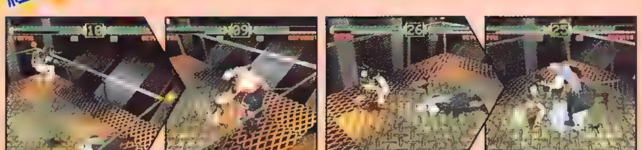
空 · 服 · 威 · 難

▲ステップ技の幻身跳槍脚で相手を浮かせ、折り鶴で拾う。

▲生者必滅は走りはじめた瞬間に出す。回転攻撃中は、相手を落とさないようにうまく追いかけよう。

壁際限定だが、壁際以外でも折り鶴を省けば決めることができる。幻身跳槍脚→折り鶴は気分重視コンボと同じくボタン連打でよい。生者必滅の最後の回転攻撃を出したら、相手を落とさないようにうまく移動すること。

このキャラを極めろ!! 煙玉やマキビシを使った起き攻めで一気に結着をつける



▲煙玉を当てたらチャンス。

▲幻身跳槍脚でコンボを狙おう。

▲飛距離を計算に入れること。

▲マキビシを踏んだら投げよう。

起き攻めには万夫不当（下必、下）、煙玉（ジャンプ／必）、マキビシ（必、下）を使おう。必殺技はおもに煙玉を使い、マキビシは煙玉を無敵起き上がりで回避する相手に使おう。

ヴィンセント

VINCENT



必殺技分類

飛び道具タイプ	○
近接武器タイプ	—
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	—

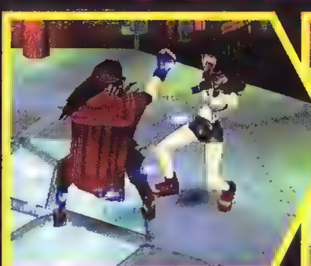
限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

性能解説

スキの少ないパンチ技で相手の動きを止めつつ、中段技と下段技で2択攻撃を仕かけていくのが基本スタイル。特に下段技が充実しているのが特徴だ。

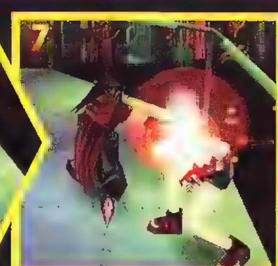
有効対戦術 A スプラッタコンボで相手の動きを止めろ



▲サタンインパクトはかなり相手を押せる。5発目で止めるのがおすすめ。



▲止めたあとは、中段技、下段技で2択攻撃を仕かけるとよい。



▲壁際に追いこんだらスプラッタコンボ。1発当たれば連続ヒットする。

接近戦でのラッシュが強力なので、相手に接近したままの状態で戦いたい。スプラッタコンボ([illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、上、上、上、[illegible])やサタンインパクト(上、上、[illegible]、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上)を起点として連係を組み立てるといい。相手の動きを止めつつ壁際へと追いこむ効果があるからだ。ガードさせたあとは、途中で止めて下段技、中段技、投げ技のいずれかを狙っていこう。相手を壁際に追いこんだあとは、スプラッタコンボをメインにしよう。ヒットした場合は7発目まで連続ヒットするうえ、ガードされても途中で空振りする心配がなく、完全に相手の動きを止められる。

POINT

インタラプトを恐れるな

スプラッタコンボはインタラプトで返されやすいが、それも相手の必殺技ゲージがある間の話。ゲージがなくなれば、あとはやりたい放題なのだ。

間合いによる戦い方

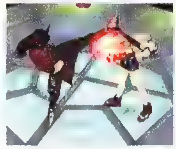
近距離



▲近距離での起き攻めは、打撃を重ねるしかないのがさびしい。

有効対戦術Aどおりで OK。相手の起き上がりや受け身には、リバースロー（□下）やスピニングフレーム（下必）を重ねるのが有効。

中間距離



◀1段目がカウンターなら連続ヒット。

牽制にはダブルフラット（歩き／上、上）がよい。判定が強いので頼りになる。

遠距離

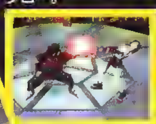


◀中段技はブリッツスラストがいい。

飛び道具か、スライディング（走り／下）とブリッツスラスト（走り／□上）の2択。

有効対戦術 B ステップから2択、また2択

▼中段のチョッピングクロー。





▲チョッピングアームからさらに2択。



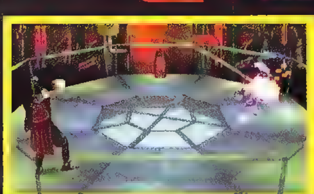
▲下段のチョッピングコンビネーション。

相手の動きを止めたあとは、ステップ技を使うのもおすすめ。横にステップすれば相手の攻撃を回避しながら攻撃できる。おもに中段のチョッピングアーム（ステップ／上）と下段のスピニングフィン（ステップ／下、下、下）を使おう。

POINT ステップ／下で間合いをつめる

遠めの間合いからスピニングフィンを出す時は、ステップ／下と入力したあと少し待って、相手との間合いをつめてから次の下を入力しよう。

有効対戦術 C 必殺技で起き上がりを攻める



◀ヘテロスラッグは誘導弾を3発も出す。

相手をダウンさせ、かつ間合いが離れた時はヘテロスラッグ（必押し続け）を狙ってみよう。非常に回避されにくいうえ相手がダウンしたままの状態でも当たるので、なかなか強力な起き攻めとなる。

POINT 相手が近づいてきたら□キャンセル

ためている間に近づかれたら、ためが完了する前でも撃ってしまうべきだが、□でキャンセルしてから走り技で奇襲する戦法もある。



▲ためている時に接近されたら即座に発射。

ぜひ決めたい!!

面白コンボ

コンボアイコンの見方
空…空中でのみ可能
威…威力が大きい
成立条件が限定
ヒット数が多い

気分重視 壁際限定のお手軽コンボ

❶ステップ 下 上　❷❸ 上必 上 上 押し続け



▲ウィンドカーズクロウで相手を浮かせる。　▲ボタンを連打していれば簡単に当たる。　▲最後の弾は、上に発射すること。

空 限

相手が壁際付近にいる時限定。入力のタイミングは、ウィンドカーズクロウで相手が浮いたら、硬直が解けると同時にハイブロウＳＴ。ボタンは連打でもＯＫだ。ただし、最後の 上 を押しっぱなしにするのを忘れないように。

見た目重視 状況限定だが威力は絶大！

❶ステップ 下 上　❷～❹ 上上上上上上上上上上上上

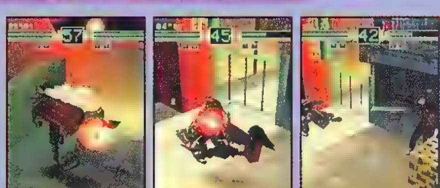


▲相手が壁際にいる時に浮かせたら　▲タイミングよくパンチで拾う。　▲ジャスト入力のアッパーが当たり　▲残りのパンチが全部ヒットする。

空 限 数 威 難

これも相手を壁際に追いこんだ時限定。しかも相手キャラの体重が重いとうまく最後まで入らないことがある（女性キャラにはかなり楽に決められる）。ウィンドカーズクロウのあと、落ちてきた相手を引きつけてから拾うのがコツ。

対CPU戦攻略



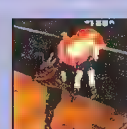
▲当たれば威力は大きい。　▲クレセントムーンも有効だ。　▲とどめには飛び道具を。

ヘルズステアウェイで軽快に攻めろ

ヘルズステアウェイ（走り／上、上、上）が有効。中間距離から出すのをくり返すだけでも、かなり楽に勝ち進める。

ハイスコア狙い

ヘルズステアウェイだけでもかなりスコアを稼ぐことができる。箱をぶつけるのも忘れずに。



◀スコアに倍率がかかるのだ。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



コンボ

手軽さ重視
相手に注意して素早く決めよう

❶ステップ 下 上　❷上 必　❸走り 上 上 上

ウィンドカーズクロウ	ハイブロウＳＴ（1段目）	ヘルズステアウェイ
❶	❷	❸



▲まずウィンドカーズクロウを当てる。

▲落ちてきた相手をハイブロウＳＴの1段目を拾う。

▲バウンド中にヘルズステアウェイを当てよう。

空 場　このコンボは相手がダウン回避をすると決められないので注意すること。ハイブロウＳＴの1段目を当てたらすぐに方向キーを相手方向に入れておき、走り出した直後にヘルズステアウェイを出すようにしよう。

威力重視
気絶させたらこれを狙え!!

（相手気絶中に）❶❷ 下 上　❸～❺上 上 上

リバースローハイ	ビーストコンボ
❶❷	❸～❺



▲相手を気絶させたら、素早くリバースローハイを出す。

▲拾うタイミングが早すぎると、2発目が空振りするので注意。全部ヒットすれば威力は絶大。

空 場　相手を気絶させたら、すぐに接近してリバースローハイを狙ってみよう。相手の回復が遅ければ、気絶中に2発ともヒットして、浮かせることができる。相手が軽量でかつ壁際なら、浮いたところにハイブロウＳＴを決めてもいい。

このキャラを極めろ!!
『ジャスト技』でダメージ効率アップ

チョッピングコンビネーション（ステップ／上、下、上、上）は、2発目が地上の相手にヒットすれば、残りがすべて空中でヒットし、一気に大ダメージを与えることができる。



▲中段のチョップから…

▲ヒットした瞬間にジャスト入力しよう。

▲次は、少しだけ待ってから入力。

▲入力タイミングが合えばさらに正拳突きが。



増田 光司

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	—
投げタイプ	○
変身タイプ	—
特殊タイプ	○

限定要素

ダウン投げ	○
当て身投げ	—
さばき	○

性能解説

増田の特徴としてまず頭に浮かぶのが、投げ技が多いということ。そのぶん打撃技のリーチが短いので、常に近距離で戦うようにしよう。

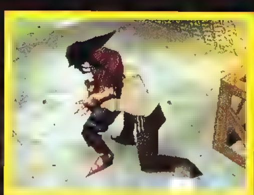
有効対戦術 A　投げ技を使い分けて投げ抜けポイントを迷わせろ！



▲風神落としは、持ち上げられる前にガードボタンを押そう。



▲フライングアームロックの投げ抜けポイントは遅い。



▲チェンジは威力が大きいので、たまには使うといい。



▲打撃技で相手の動きを止めて、ガードしているようなら…



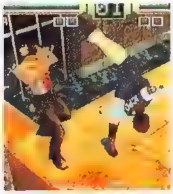
▲容赦なく投げでつかみにいこう。

風神落とし（正面から方向キー1回転／　）と、フライング・アーム・ロック（サイドスープレックス（正面から／　）中／　押し続け）が使い勝手がいい。チェンジ（サイドスープレックス中／　押し続け）は投げ抜けポイントが3ヵ所あるので抜けられやすい。

POINT
投げ抜けされたあとの状況

方向キー1回転投げの風神落としは、投げ抜けされると相手に背後を取られてしまう。威力と比例してリスクも大きい。相手の動きに注意して使っていくようにしよう。

間合いによる戦い方

近距離	中間距離	遠距離
 ▲このようなスキの大きな技をガードしたら、投げてしまおう。 発生が早いフッキング・ワンツープラス（上、上、上）を使おう。相手の攻撃をガードしたあとや、相手が技を空振りした時には、投げ技を狙っていこう。	 ◀蹴毬浮・改は先端を当てるように。 蹴毬浮・改、輪盤蹴り（しゃがみ／上）、連旋払（立ち上がり／下、下）が使いやすい。	 ◀遠距離からの陽昇蹴りで接近しよう。 陽昇蹴り（上必）や浴びせ蹴り（下必）、移動攻撃などで牽制しよう。

有効対戦術 B 自分の距離で戦おう


▲攻撃が空振りしたら…


▲見てから投げ。欲張らずに通常投げがいい。



▲インタラプトは間合いの調節にも役立つ。


▲[illegible]、[illegible]のコンビネーションに対して…


▲パリングで割りこむことができる。

増田は相手の攻撃が当たるかどうかという間合いが得意。相手の攻撃が空振りしたところを投げるのが理想だ。インタラプトで間合いを離すか、パリング（[illegible]もしくは[illegible]）を使うといいだろう。

POINT 打撃技で間合いを離すには

蹴毬浮・改（下）はリーチが長く、ダウンも奪える。先端を当てるように使おう。

有効対戦術 C 気絶させて相手を止めろ！


▲インタラプト可能だが気絶させやすい。


▲側面か背後になりやすいので…


▲相手はインタラプトが難しくなるのだ。

正面投げから[illegible]、[illegible]、[illegible]のつかみ打撃が気絶させやすい。相手の気絶中には、ボクサーアッパー（上下）から、ジャスト技のステッピング・ウルフ（上下、上）を使おう。

POINT インタラプトに注意！

つかんだあとに攻撃ボタンを押すと、打撃技が3発まで出る。これは相手を気絶させやすいがインタラプトされるので、注意して使い分けよう。



見た目重視

ジャンプ攻撃を見逃すな！

❶～❹	上	上	下	上
コンビネーションタックル・A ❶～❹				



▲空中の相手に1発目がヒットしたら…　▲見逃さずにもう1発。　▲3発目はタイミングを少し遅らせて当て…　▲タックルが打撃技としてヒットする。

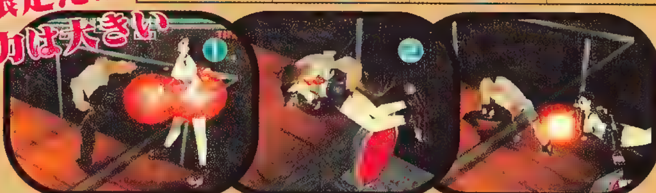
空 威 難

相手がジャンプ攻撃などで空中にいる時にコンビネーションタックル・Aの1発目が当たると、4発ヒットするコンボ。注意して欲しいのが、3発目は少しタイミングをずらして出すということ。そうしないと空振りしてしまうのだ。

威力重視

壁際限定だが威力は大きい

❶しゃがみ 上	❷相手ダウン中 方向キー1回転 上 下	❸相手ダウン中 上
輪盤蹴り ❶	ダウン攻撃 ❷	プライド ❸



▲輪盤蹴りを壁際で当てると…　▲ダウン投げが入りやすくなる。　▲確実に当てたい時は、プライドにしてもいい。

限 威

壁際限定で受け身されると入らない。相手はたいていうつぶせになるので、投げだとチョークスリーパーホールド（相手ダウン中方向キー1回転／ 上 下 ）になる。投げ抜けする相手にはプライド（相手ダウン中／ 上 ）でもいい。

対CPU戦攻略



▲投げ抜けされるものの、有効。　▲マウントストライクが攻めやすい。　▲インタラプトも忘れてはいけない。

コンビネーションタックルで攻めろ！

浴びせ蹴り（ 上 下 ）とレッグシザース（走り／ 下 ）、コンビネーションタックル・A、必殺技が有効だ。

ハイスコア狙い

スレッジハンマーからプライドの連続技が高得点。これをメインに戦っていこう。



◀起き上がりに決めて稼いでいこう。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



威力重視②

浮かせ技からの威力大コンボ

① 方向キー90度（反時計回り）上 ② □下 or ③上

スウィングブロー・ライト	蹴毬浮・改	プライド	
①	②	③	



▲増田唯一の浮かせ技、スウィングブローから…

▲バウンドしているところに、蹴毬浮・改が入る。

▲大ダメージを狙うなら、プライドがいい。

威 難 唯一の浮かせ技からのコンボだが、浮かせたあとに空中で入る技がないので、ダウン後に追撃するしかない。受け身をとられると入らないが、入った時の威力は大きい。蹴毬浮・改の代わりにダウン投げやプライドにしてもいいだろう。

威力重視③

パリングからの実戦向きコンボ

① 上必 or 下必 ②～④ 上上上 or ②③⑤ 上上下上

パリング	フッキング・ワンツープラス	コンビネーションアタックA
①	②～④	② ③ ⑤



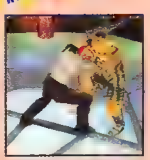
▲まずはパリングで相手の上、中段攻撃をさばいて…

▲上、上。インタラプトされない限り連続ヒットする。

▲その後中段か下段という2択が可能。

難 パリングから狙えるコンボ。2発目まで当たれば中段か下段の2択をかけることができる（連続ヒットするのは2発目まで）。威力がある…というより、パリングの性能がいいので練習を積んで狙っていきたい実戦向きのコンボだ。

このキャラを極めろ!! 『1回転投げ』をマスターしよう



▲主力になる風神落とし。練習しよう。



▲うつぶせ状態での1回転ダウン投げ。



▲これは1回転ダウン投げの関節技。



▲必殺技のダウン投げは発生が遅い。

出し方のコツは、ちょうど1回転を心がける、方向キーの最後は相手方向に入れる、素早く入力する、□を押しながら1回転して上と下を同時押しすることの4つだ。



クレア

必殺技分類

飛び道具タイプ	—
近接武器タイプ	—
投げタイプ	—
変身タイプ	—
特殊タイプ	○

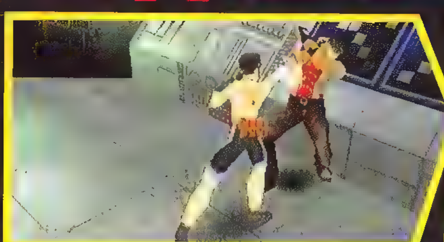
限定要素

ダウン投げ	—
当て身投げ	—
さばき	—

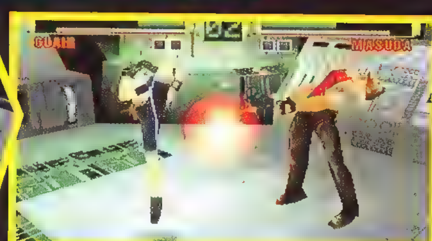
性能解説

くせのある技が多いため、他のキャラを使いこなせるようになった上級者向けのキャラといえる。起き攻めは強力なので、相手をダウンさせるまでが勝負。

有効対戦術 A 接近戦でチクチク攻める



▲リード・ジャブ・コンボは、相手を壁際に追いこんでから使うのが正解。



▲接近戦で使う中段技はホーリードラゴンがよい。発生が早いのが魅力。

接近戦では、リード・ジャブ（上）やフックキック（下）といった、発生の早い技を起点として攻めていこう。リード・ジャブのあとは、中段のホーリードラゴン（上下）や下段のフット・スィーブ（■下）を出そう。フックキックを使う場合は、常にリバースハイ（下、上）を入力しておこう（1発目だけ）。フックキックが当たっていればコンボになる。

POINT リード・ジャブ・コンボからの派生

リード・ジャブ・コンボ（上、下、上、上、上、上、上）は、任意の箇所でフックキックにシフトできる。途中で止めて中段技を出す連係と使い分けて、戦略の幅を広げよう。

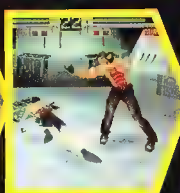


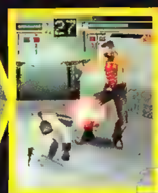
▲好きなタイミングでフックキックに派生できる。

間合いによる戦い方	近距離	中間距離	遠距離
	 ▲接近戦に適したコンボ技が少ないので、間合いを離した方が有利なのだ。 有効対戦術Ａを主体に。リード・ジャブ・コンボを途中で止めて投げ技を狙うのも有効。ガードしながら歩いて後退し、間合いを離してしまうのも1つの手。	 ◀やや離れた間合いから出そう。 主軸はフット・スィープ。中段技のストレート・リア・クロス（ステップ／下、上）もまぜよう。	 ◀突進力も大きく、奇襲に使える。 走り技での2択と、トリッキーな動きをするワイプホライズン（下必）が使える。

有効対戦術 B フット・スィープを駆使しよう


▲届くか届かないかという距離で使おう。


▲姿勢が低いので避けながら攻撃できる。


▲シザースィープに派生させてみてもよい。

フット・スィープはカウンターヒットだと相手は浮く。浮かなかった場合はシザースィープ（下、で止める）を出し、相手の反撃技に対してカウンターを狙うこともできる。

POINT
ダウン状態にも当てられる

フット・スィープ、シザースィープ（2発目）ともに、ダウンしている相手にも当てることができる。起き攻めに使う技としてもかなり優秀な技なのだ。

有効対戦術 C 必殺技で起き上がりを攻める


▲起き攻めに使う。ためつつ様子を見よう。

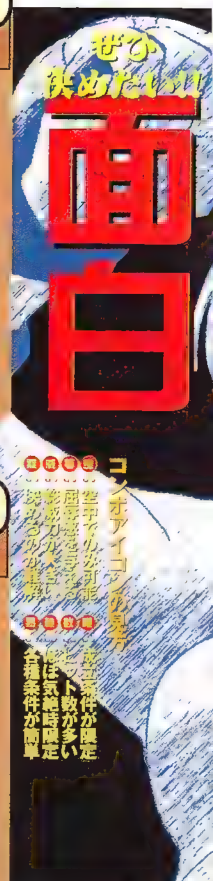

▲ヒートソード・グランドで追い打ちする。


▲素早く起き上がる相手にはヒートソード。

相手ダウン時にはヒートソード（）をためてみよう。相手がダウンしたままならばヒートソード・グランド（、下）を、起き上がってくるならばヒートソードを出そう。

POINT
その場起き上がりに注意

ヒートソード・グランドは、相手にタイミングよくその場起き上がりをされると、無敵時間中に抜けられてしまうという恐れがある。幸い反撃は受けにくいが。



コンボアイコンの見方

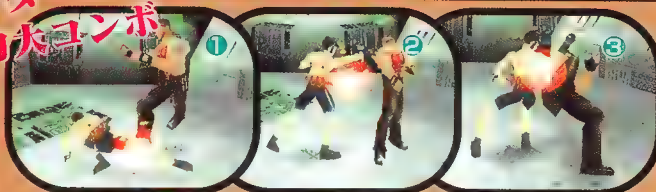
限定 成立条件が限定
ヒット数が多い
ほぼ気絶時限定
各種条件が簡単

気分重視

カウンター時の威力大コンボ

❶ [ボタン][下]　❷❸ [上] [上] [上]

フットスィープ	スリーオブザカインド		



▲フット・スィープでカウンターを取れば浮く。

▲硬直が解けた瞬間にパンチを出して拾う。

▲スリーオブザカインドが全段ヒット。

空 威 威

フット・スイープがカウンターで当たった時のみ決まるコンボで、体重の重いキャラには決めにくいので注意。出すタイミングはフット・スイープの硬直が解けた直後でOK。ボタンはキッチリ3回だけ押すようにすること。

見た目重視

タイミングに注意しよう!

❶ [必] [上]　❷ 歩き [上]　❸ 歩き [下] [下]

ヒートソード・エリアル	トリプル・ハイ（1段目）	ロースィープ	



▲ガード不能の浮かせ技、ヒートソード・エリアル。

▲[ボタン]押し続けで方向キーを入れ歩いた瞬間に上を押す。

▲最後のロースィープも、歩いた瞬間に入力する。

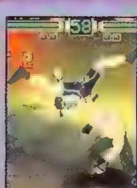
空 難

ヒートソード・エリアルを出したらすぐ[ボタン]を押しながら方向キーを相手側に入れ、硬直が解けたらすぐに（厳密には一瞬だけ待ってから）[上]を押そう。最後は、バウンドしているところにロースィープを当てるのだ。

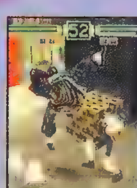
対CPU戦攻略



▲インタラプト不可なので安心。



▲レッグウィールはダウン後がいい。



▲李はスキの大きい中段技が多い。

ドラゴンツイスターで蹴りまくれ

ドラゴンツイスター（走り／[上]）とレッグウィール（[ボタン][下][必]）が有効。強敵は李。スキの大きい技に反撃しよう。

ハイスコア狙い

スコアを狙う場合もドラゴンツイスターを使う。余裕があれば箱をぶつけておこう。



◀タイムロスをしない程度に狙おう。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。



コンボ

手軽さ重視

状況限定のお手軽コンボ

❶ ステップ 下 上　❷ 上 下 or ❸ 下 上

ストレート・リア・クロス	ホーリードラゴン	リバースハイ	
❶	❷	❸	



▲しゃがみガード以外（おもにカウンター）にヒット。　▲よろけている相手にホーリードラゴンを決めよう。　▲接近してからリバースハイを決めてもいい。

ストレート・リア・クロスのヒット時に相手がしゃがみガード以外の状態ならばよろけさせられるので、打撃技で追い打ちすることが可能。威力を上げたいなら、間合いをつめてリバースハイ（下、上（2段目まで））を決めよう。

威力重視

壁際限定だが実戦でもOK

❶ 必 上　❷ 歩き 上　❸❹ 下 上

ヒートソード・エリアル	トリプル・ハイ（1段目）	リバースハイ	
❶	❷	❸ ❹	



▲浮かせる技はヒートソード・エリアル。　▲トリプル・ハイの1段目で浮かせ直す。　▲最速でリバースハイを出せば拾って…　▲ハイキックまで。タイミングはシビア。

壁際限定コンボ。他にヒートソード・エリアル→スイッチキック（歩き／上、下）→スリーオブザカインドというのもあるのだが、スイッチキックは1発目を当てた時に相手が壁に引っかかって、低く浮いた時にしか2発目が入らない。

このキャラを極めろ!! シザースィープで一気に相手を倒せ



▲1発目を無敵時間でかわされても…　▲起き上がった直後を2発目で攻撃。　▲相手をダウンさせたら…　▲すぐにフット・スィープ。

シザースィープによる起き攻めは重要。ちなみにホーリードラゴンやストレート・リア・クロスを当てた直後に出すと、ダウン回避後の硬直か、バウンド中に当たるのだ。



ジャンゴ

必殺技分類

飛び道具タイプ ◯
近接武器タイプ —
投げタイプ —
変身タイプ —
特殊タイプ

限定要素

ダウン投げ —
当て身投げ —
さばき —

性能解説

ジャンゴは技が少ないので、行動パターンが単調になりがちになってしまう。しかし、インタラプトされないなどの有利な点もある。

有効対戦術 A インタラプトされないのでどんどん攻めよう!



▲下段のテュポーンブラッシュ。使い勝手はかなりいい。



▲中段のスレッドファング。やはり技の発生が早い。



◀このように上段攻撃を空振りさせたら…



◀姿勢の低い技で反撃だ!

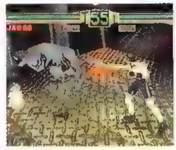
ジャンゴは相手のインタラプトを気にせずに攻めることができる。テュポーンブラッシュ(しゃがみ／)とスレッドファング(しゃがみ／)の中、下段で2択を仕かけていこう。またジャンゴは姿勢が低いので、相手の上段攻撃が空振りしやすい。見逃さずに反撃しよう。反撃技でおすすめなのは、ハーデスバイト(上下必)とテュポーンブラッシュ。なるべくダウンを奪えるテュポーンブラッシュを使おう。

POINT インタラプトすることもできない!!

ジャンゴはインタラプトすることもできない。ジャンゴが相手だと相手は下段技メインで戦ってくるので、下段技を空振りさせられるシヴァアタック(ジャンプ／)を使おう。



◀インタラプトされないので攻めやすい。

間合いによる戦い方	近距離	中間距離	遠距離
	 ▲セトパンチも当たるが、ダメージは小さい。 おもに使っていく技は、セトローパンチ(下)とナナキキック。セトパンチ(上)は密着した状態で相手の攻撃が空振りしたら、当たることが多い。	 ◀シヴァアタックは反撃技として使える。 中距離戦では、シヴァアタック(□下必)やイフリートバイトのジャンプ攻撃が役に立つ。	 ◀一部の飛び道具は当たらない！ メガフレア、ギガフレア(必押し続け)、ナイトラウンドローリングを主力にしよう。

有効対戦術 B 奇襲戦法も有効だ！


▲もし相手が後ろにいても…


▲シヴァアタックで反撃できる。

ジャンゴステップ(歩き)から奇襲も有効。奇襲にはシヴァアタックとイフリートバイト(ジャンプ／上)、メガフレア(必)、ナイトラウンドローリング(ジャンプ／必)がいい。

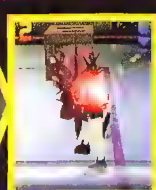
POINT
チョコボキックも意外に使える！

奇襲戦法の1つとしてチョコボキック（相手が後ろにいる時／下、下）を使うこともできる。後ろに走って、相手が追ってきたら出そう。

有効対戦術 C 連続技を狙っていこう


▲ナナキキックでカウンターを取れたら…


▲ナナキコンビネーションが入り…


▲受け身対策にナイトラウンドローリングを。

ナナキキック（上必）がカウンターヒットしたらナナキコンビネーション（上必、必）が連続技として成立する。カウンター狙いで出していく技は、ナナキキックがおすすめ。

POINT
もう一つの浮かせ技、タイタンヘッド

浮かせ技としてタイタンヘッド（上下）がある。単発でしか出すことができず、浮かせたあとに入る技が少ないが、奇襲技としては優秀だ。

手軽さ重視

お手軽な簡単コンボ

❶上下	❷上必 or ❸上必	❹必	❺上
タイタンヘッド (1)	ナナキキック (2)	ナナキコンビネーション (3)(4)	テイルリヴァイアサン (5)



▲まずは浮かせ、バウンド中にナナキキックを当てよう。

▲移動起き上がりをされたらナナキキックを当てる。追い打ちのテイルリヴァイアサンまで決めよう。

空 易

最後をセトパンチ(上)にしてもいいが、威力は小さい。コンボのあと相手が受け身や移動起き上がりをすればナナキコンビネーション(上必、必)が、さらに間合いによりテイルリヴァイアサン(相手が後ろにいる時／上)も入る。

見た目重視

相手の動きに注意して決めよう

❶方向キー90度 上下	❷上下必		
ハイディングバハムートゼロ (1)	ハーデスバイト (2)		



▲決める機会があまりない投げ技だが…

▲決めたらハーデスバイトを出そう。

難

投げのあとにハーデスバイトを入れるコンボ。相手がすぐに移動起き上がりをすると立ち状態の敵に対してダウン時のモーションで攻撃してしまうので、その場合にはナイトラウンドローリング（ジャンプ／必）を使おう。



対CPU戦攻略



▲スレッドファングだけでもOK。



▲デュボーンブラッシュも使える。



▲遠距離ではメガフレアが役に立つ。

しゃがみから出せる技だけで楽勝！

スレッドファング(しゃがみ／上)とデュボーンブラッシュが有効。ダウンを奪ったらスレッドファングを連発しよう。

ハイスコア狙い

メインで使うスレッドファングの得点が高い。必殺技の得点も200点と、高めだ。



◀当たりやすいうえに得点が高い。

※対CPU戦の写真は見やすさを考慮して、実際とは異なったステージを使用しています。

コンボ



手軽さ重視
初心者におすすめ簡単コンボ

①上 必	②必	③下	④下
ナナキコンビネーション	チョコボキック		



▲ナナキキックを当てたら…
▲ナナキコンビネーションまでつなげて…
▲チョコボキックで追い打ちしよう。
▲こちらの方がお手軽さではかなり上。

空 弱

ナナキコンビネーションかバハムートキック（ 上）から決められる。最後のチョコボキック（相手が後ろにいる時／下、下）はお手軽だが、受け身を取られると入らない。ナイトラウンドローリングでも決まる。

気分重視
壁際&近距離限定必殺技コンボ

①必	②ジャンプ 必 or	③しゃがみ 下
メガフレア	ナイトラウンドローリング	

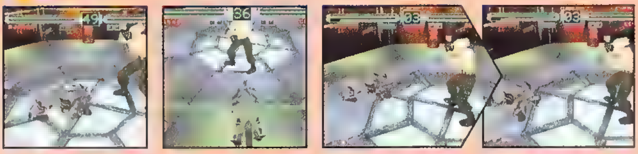


▲壁際の相手にメガフレア。
▲見逃さずにナイトラウンドローリングを入れよう。
▲ゲージが切れたら、デュポーンブラッシュがいい。

厳 場

壁際で近距離の相手にメガフレアかギガフレア（必 押し続け）がヒットした時限定。ナイトラウンドローリングは相手側に方向キーを入れながら出すとヒットさせやすい。最後をデュポーンブラッシュ（しゃがみ／下）にしてもいい。

このキャラを極めろ!! ジャンゴステップを使いこなそう



▲この場合は、方向キーは上下。
▲こちらは左右方向で出せる。
▲斜めに向かい合ってる場合は…
▲左右方向が正解。ぜひ覚えておこう。

ジャンゴステップのコマンドはあいまいで、しゃがみ状態で相手方向に対して横方向となっている。相手キャラと斜めに向かい合っている時には、左右方向が正解。

3Pカラー出現条件紹介

ノーマルキャラ：下記の条件を満たしていく度（順不同）に、「3Pカラー登場順番」の順番で、各キャラとも通常とは違う容姿の3Pカラーが使用可能になる。条件を満たせばキャラ選択画面の時に方向キー下を押しながら選択すれば使用できる。

- ●アーケードモードを2次形態ジャンゴを倒してクリアする
- ●バトルランナーでＣＰＵに勝つ
- ●ムービーをすべて出現させる
- ●アーケードモードをノーマル以上でノーコンティニュークリアする
- ●バトルビーチで35000点以上出す
- ●無限バトルで2000点以上取る
- ●プラクティスで10ヒットコンボを入れる
- ●イビルパネルでＣＰＵ相手にパーフェクトで勝利する（ＣＰＵのパネルを0にして勝つ）

※イビルパネル出現条件：バトルパネルで10人抜きをした後、バトルパネルにカーソルを合わせ、L1、L2、R1、R2を押しながら選択

3Pカラー登場順番

1 陽子→2 韓→3 ナジーム→4 猪場→5 佐助→6 ジョー→7 李→8 三島

FFキャラ：下記の条件で出現

クラウド3Pカラー	ユフィでアーケードモードをクリア
ティファ3Pカラー	ヴィンセントでアーケードモードをクリア

※ユフィ、ヴィンセント、増田、クレア、ジャンコ、ザックスには3Pカラーはない。



◀これは陽子と韓のもの。全キャラぜひとも出現させよう。

COLUMN 知って得するお得情報

隠しキャラ ザックス紹介

最後の隠しキャラはＦＦⅦに登場したザックスだ。が、実際のところはクラウドの色違い。容姿と技名だけは変わるが、技自体はクラウドの技の名前違いでモーションもまったく一緒。すなわち、クラウドで説明した攻略法はすべてザックスでも使うことができる。ザックスファンならぜひ出現させよう。



◀ザックス登場。クラウドと同タイプ対戦も面白いぞ。

ザックス出現条件

アーケードモードをＦＦキャラ全員（クラウド、ティファ、セフィロス、ユフィ、ヴィンセント）でクリア

ジャンゴ2次形態攻略法

ジャンゴを倒した後に現れる、ジャンゴの2次形態。スタッフロールが流れている間にこいつを倒さなければいけないのだが、通常の手段ではダメージを与えられない。こいつを倒すにはフロアに設置された台の上にある2つの箱の中に入っている剣を2本とも当てる必要がある。箱を壊すには、箱を台から落としてジャンゴにぶつけるのが一番安全。だが箱を落とすのに手間取ってタイムオーバーになってしまうことがある。そこで、ここでは箱を台の下に落とすのに有効な技を紹介しよう。各キャラとも、台に近寄って G上必 で出る飛び蹴りを当てると簡単に箱を台の下に落とせるのだ。箱を台の下に落としたら、G上下で箱をジャンゴに投げつけて箱を破壊し、中に入っている剣を拾ってジャンゴに投げつけよう。2本刺せればジャンゴを倒せる。倒した後にばらまかれるアイテムをすべて取るとエアガイツが登場し、これを引き抜けば真のエンディングを迎えられる。



◀落ち着いて、台の下でG＋上＋必。簡単に箱を落とせるはずだ。



ドリフ DREAM FACTORY SPECIAL INTERVIEW スペシャルインタビュー②

格闘モード

ゲームは新しくなきゃいけない!

TOTAL DIRECTION 新しい操作システム導入の狙い

——これまでの格闘ゲームの操作システムとかなり違うものを採用したのは、やはり動きの自由度を出すためですか？

石井：それもありますが、まず最初に既存の格闘ゲームとはまったく違う操作にしようと思ったんです。そうでないと、新しいゲームにならないと思うんですよね。今までの操作を踏襲していると、その操作に慣れた人はすぐプレイできるでしょうけど、それじゃ新しい人は全然勝てなくなっちゃうじゃないですか。

——ここまであちこちが新しいと、従来の格闘ファンに敬遠される恐さってあると思うんですよね。決断には勇気が必要だと思うんですが。

石井：いえ、そういう意味では全然勇気も決断力もいらなかったんですよね。自分の持っているゲーム像が、既存の操作系統じゃ動かないもので。それより、作ってる時にいろんな人から「これでいいの!?」って言われたことのほうがプレッシャーが大きかったです（笑）。

——他の格闘ゲームに慣れ親しんでいると、防御やコマンド入力が新しいすぎると厳しいものですもんね。

石井：みんな、そんなに既存の操作にこだわりがあるんだなあって、すごく驚きました。僕が新しいゲームをやる時は、操作を覚える楽しみがあった方が面白いと思うんですよ。

——うまくなるためのステップとして、操作も一から覚える楽しみが。

石井：それも楽しまずして、ゲームが楽しめるか！って思うんです（笑）。でも僕としては、今回の操作は少しでも簡単にしたつもりなんですけどね。

——ちょっと同時押し操作が多いかな、と感じたんですが。

石井：使うボタンの絶対数を減らしたかったんですよ。ボタンの数が多いと難しそうに見えてしまうんで。



▲操作から新しくしたい、というのが石井さんの狙い。出るゲームがどれも新しい操作だった時代と異なり、今はどのゲームも画一的な操作が当然となってしまったが、石井さんは「新しい操作を覚える楽しみ」を強調されていた。

MEMO

クラウド
ティファ
セフィロス
ユフィ
ヴィンセント
クレア
特別インタビュー

MEMO



▲ＦＦキャラだけでなく、「鉄拳」の技も登場。いかにもナムコとスクウェアの協力によるアーケード作品、といった感じ。

（注１）鉄拳
3D格闘ゲームの代表作で、ナムコの看板タイトルの１つ。現在「3」まで発売しているが、「2」までは石井さんがディレクターを担当したもの。蛇足だが、3D格闘の元祖「バーチャファイター」(セガ)も石井さんがディレクションした作品だ。

（注２）システム基盤
アーケードゲームの多くは、システム基盤にゲーム基盤を差す形を採用している。ゲーム基盤をゲームＣＤにたとえれば、システム基盤はＰＳにあたる。



▲お2人だけで、インタビューの時間は2時間以上にも及んだ。全部掲載できないのが残念！

どこかで見た技が？

――ゲーム中で、ときどき「鉄拳」（注１）っぽい技を見かけるんですが…

石井：「エアガイツ」はナムコさんのシステム基盤（注2）をお借りしてるんで、スクウェアからＦＦキャラ、ナムコから「鉄拳」の技を入れると、両社が協力して出した意味が出るかなと思いました。

――ナムコとスクウェアの合作、というアピール要素だったんですね。

石井：まあ、表だって強調する要素ではないんですけどね。ただ、格闘ゲームっていう人がプレイする時に、それらしい技が入ってると楽しいかなぁと。

――だから三島なら、鉄拳の主人公と同じ名字で、一部が似た技に。

石井：そうですね。ただ、これだけの数の格闘ゲームが出ていると、実際の拳法の技を使っていくと、どうしても似た技が多くなっちゃうんですよね。



――リアリティを追求した結果ですね。

石井：実際の拳法家に取材したりしたんですけど、突き詰めていくと、どんどん動きに無駄がなくなって、地味になっちゃうんですよ。だから過剰にリアルにせずに、適度にオーバーアクションにするようにはしています。

エアガイツの制作を終えて

――今、ちまたにあふれている格闘ゲームについて、どう思われますか？

石井：ゲーム…どれをやっても同じ、という感想しかないですね。

渋谷：似たタイトルばかりが支持されてる状況で、ユーザーがそういう要素でしか遊べなくなるのかなっていう危機感はありますね。もう何年も膠着してて。

――そんな現状の打破への願いも兼ねて「エアガイツ」ができたわけですね。

石井：それもありますが…まだ完全に新しいものに、なりきれていない気がします。既存の格闘ゲームファンを完全に捨てるか、捨てないかで、やっぱりかなり悩みました。それがゲームに反映されたかも知れません。

――格闘ゲームに慣れたユーザーへの配慮の部分ですか。

石井：ええ。それをどうするかの狭間でいつも迷ってました。ただ、もうゲームとして、機能的なものは使い果たした感はあるんです。ですから、もっともっとシステム面で進化していきたいですね。

――グラフィックやリアリティの進化ではなく。

石井：今までの格闘ゲームって、画面がキレイになっていく方向の進化しかしてないですよね。ゲームごとにそれなりに独自のシステムが追加されても、小さいものでしかなくて。ゲーム機がどんどん進化して、グラフィック性能があがるのは当たり前じゃないですか…。それとは違う流れで、どれだけ進化していけるかがカギだと思うんです。

――ドリフの今後の展望として、どんな感じで進化していきたいですか？

石井：とりあえず、操作はもっともっと簡単にしたいと思ってます。それで今よりさらにバリエーション豊かな動きが出るようにしていきたいですね。

DESIGN
作品が持つイメージの形

——「エアガイツ」って、サイバーなイメージがあるかと思えば、インディ・ジョーンズ的な雰囲気も持ってますね。

石塚：良くいえばバラエティに富んでいて、悪くいえばまとまりがない世界って感じですかね。初期の頃は、近未来的な雰囲気でまとめようと思ってたんです。でもキャラが増えるに従って、それに合うステージを作るうちに、どんどんイメージの幅が広がっていったんですよ。

——最終的にはバラエティの豊かさを活かしたイメージに。

石塚：「エアガイツ」は「なんでもあり感」のイメージなんですよ(笑)。当時のドリーム(?)には企画会議とかなかったんですよ。基本的に、なんでも深夜の立ち話で決まります(笑)。例えばみんなで他の話をしてる時に、こんなの出てきたら面白いよね、なんて盛り上がるわけです。「キャ〇〇を…」「いやそれはまずいだろ」なんて話して(笑)。そうして冗談っぽく話して、適当なところで切り上げて、後で仕事に「ほんとにやるんですか」って聞くと、「やる」って返事が来るんですよ。本当に自由に、クラブ活動みたいな感じで開発してました。

——そうして、皆さんでイメージを育てていったわけですね。

石塚：他の会社がどうかはわかりませんけど、うちはそうやってます。きっちり会議をやって、いい意見が出るとは限りませんしね。

——今後、どんなデザインを手がけていきたいと思いますか？

石塚：見た目に共感してもらえるデザインが理想ですね。単純にカッコいいとか、かわいいとか、そういう部分は王道を踏まえて、新しい面を模索していきたいです。

PROGRAM
細部までこだわった完全移植

——移植の際に、一番技術的に大変だったのはどのあたりですか？

西澤：データの圧縮と、あとはバランスですね。PSで処理速度が落ちてし、操作のレスポンスやバランスだけは絶対変わらないように調整しました。一番重点を置いてるんで、そういった面ではアーケードとまったく変わらないと思います。

片畑：大変といえば、箱が意外と面倒で。壊せたり動かせたり、乗ったりぶつけたり、いろいろできるじゃないですか。これが最後の方まで引っ張っちゃってましたね。

——アーケードの頃から、キャラの食らい判定や攻撃判定が細かすぎて、空中コンボが微妙に確定しなかったりってことがありますよね。そのあたりは狙ったんですか？

西澤：キャラのモデルがみんな違いますからね。それに、完全に360度動き回れて、段差や壁があるんで、ものすごく複雑なんですよ。そういうのをある程度調整しようという声もあったんですけど、一部を直すと結局別の技が入らなかったりするんですよね。

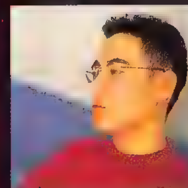
——無理に調整するより、スムーズで自然な動きを重視したわけですね。

西澤：そうですね。キャラのモーションって、格闘ゲームだと特にゲームの命じゃないですか。アーケードファンも違ったら嫌でしょうし、その部分はとにかく一切いじらないようにしています。再現度には自信がありますよ。



▼終始笑顔で、どんな話題にも付き合ってくださったノリのいいお2人。掲載を見合わせた危ない発言もチラホラ…（笑）。

MEMO



デザイナー　石塚 雅也

デザインチームの5人のリーダーの一人。一部のデザインのディレクションをはじめ、ムービーでは絵コンテ、背景、キャラクターモデル。ゲーム部分ではステージを担当。

MEMO

▼「ゲームの音楽は世界観で作る」という中村さん。個人運営のホームページではメールアドレスも掲載しており、寄せられた感想は書かさず返事を書いているとか。



SOUND
テンションの高い曲で勢いを演出

―― このゲームに音をあてる時、どんなイメージから作曲したんですか？

中村：実際にプレイして、まずステージ間のつながりにストーリー性がありますよね。世界を一定の順番で転戦していくっていう。聞かせる順番を流れに沿っていけるんで、作りやすかったですね。イメージはステージの雰囲気が一番ですけど、僕個人としては近未来的なイメージが強いです。

―― それで音が近代的で、キャッチーな曲作りになってるんですね。

中村：キャッチーでアップテンポな曲にしようっていう意識はありました。テンションの高い曲、というのがコンセプトだったんです。ゲームをプレイしてみて、このゲームが持つスピード感を演出したいっていうのもありましたし。

―― そこで今回は、ドラムンベース調になったわけですか。

中村：特にドラムンベースで曲を作ろうと思ったわけじゃないんですけどね。ただ既存のリズムで曲を作るんじゃなくて、新しいものを自分なりにアレンジしています。それが今回はこういう曲になった、ってことですかね。

―― 遺跡や香港では、ずいぶん曲のイメージが違いますが、このあたりは。

中村：香港はレゲエっぽくて、自分でもいいかなと思ったんですけど、逆に気に入っちゃったんですよね(笑)。結構面白いなって、わりと気に入ってるんです。

CHARACTOR DESIGN
キャラの雰囲気を壊さない新イラストを

―― 『エアガイツ』のイラストを書く時に、どんなことを心がけましたか？

TAKAMICHI：ゲーム内のキャラの雰囲気を崩さないようにする事です。反面、自分の味をなるべく殺さないようにも注意しました。

―― このゲームにどんなイメージをお持ちですか？

TAKAMICHI：ストーリーは遺跡に眠るマテリアが中心ですが、イメージは闇に鈍く光る金属の世界かと。

―― どんな画材をお使いですか？

TAKAMICHI：線画以外はデジタルで、パソコンで彩色しています。アプリケーションはphotoshopというソフトを使っています。

―― どんな作家・作品に影響を受けましたか？

TAKAMICHI：絵はだいぶ違いますが、方向性で影響受けたのは漫画家の中平正彦氏やイラストレーターの村田蓮爾氏です。

―― 今後、どんなイラストを書いていきたいですか？

TAKAMICHI：ジャンルに固執はしませんが、描くキャラの方向性は、かっこいい女性、かわいい女の子、たまにで[illegible]の3要素を自分の特徴にしていくことが目標です。今は一通り何でも描けるよう勉強中です。

（TAKAMICHIさんのインタビューのみ、FAXでのやりとりを収録しています）



キャラクターデザイン
TAKAMICHI
個人のホームページで公開していたCGが雑誌編集者の目にとまり、イラストレーターとしての活動を始めた。好きな生物は犬、好きな食物は牛とか。

設定資料集
& FROM DREAM FACTORY

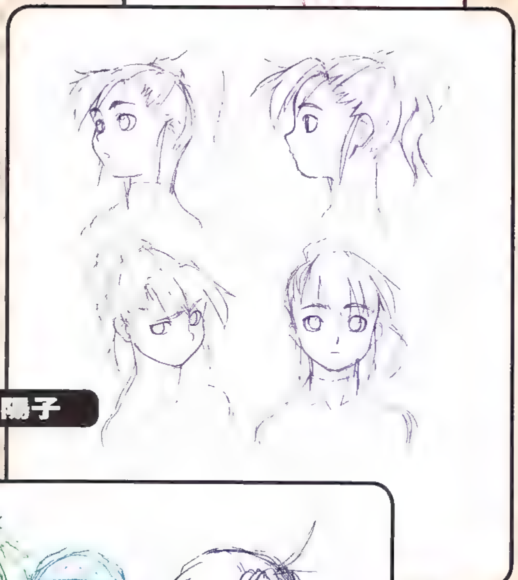


キャラクター1人が完成するまでには、ラフ画があり、設定があり、そして当然だがボツもある。本書ではそういった設定資料類も掲載することができた。独占入手のレアものなので、ぜひ刮目してほしい。それに加えて、本書の執筆にあたり、多大な協力をいただいたドリームファクトリーのスタッフからのコメント集も収録している。開発者の生の声を聞いてみよう。

設定原画ギャラリー

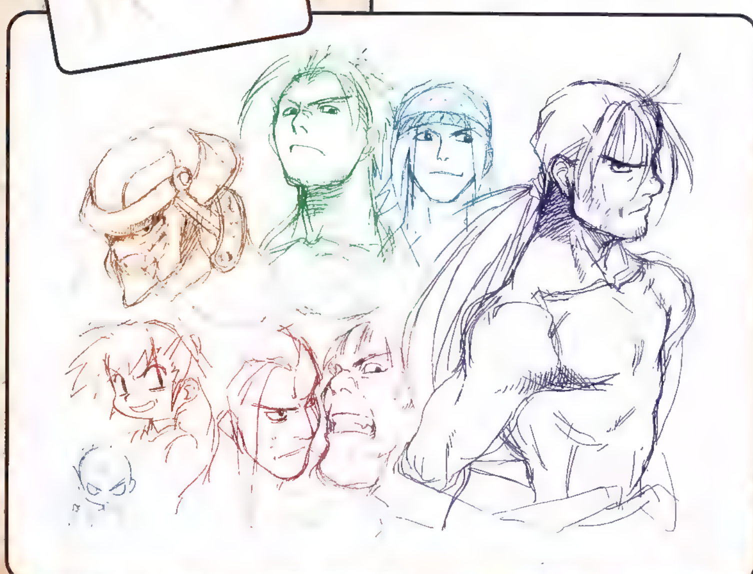


ここに掲載したのは、ＰＳ版のキャラデザインを担当したＴＡＫＡＭＩＣＨＩさんのラフイラスト。打ち合わせの際にちゃちゃっと書いた習作とのことだが、製品中では見られない多彩な表情が面白い。

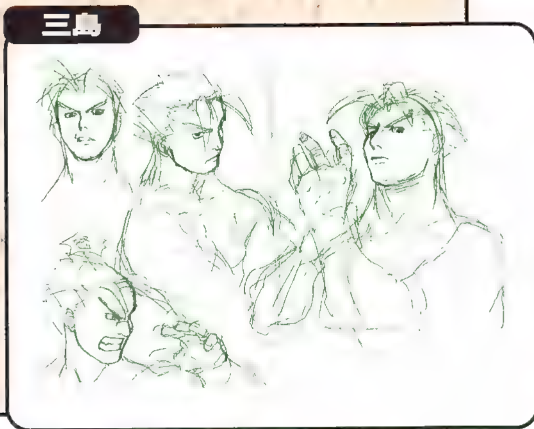


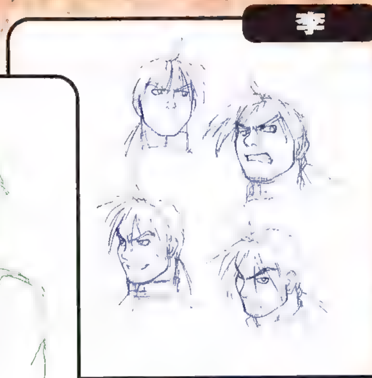
陽子

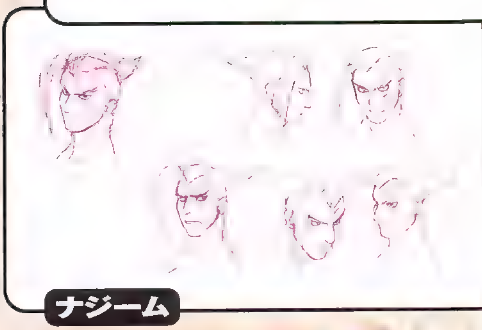




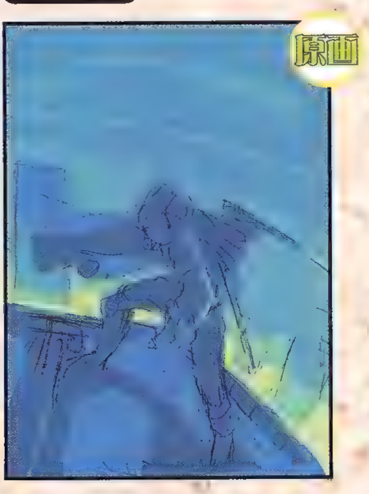
◀全員分の練習イラスト。キャラの扱いから察するに、李がお気に入り?













▲▶TAKAMICHIさんの作画は、ごくおおざっぱなラフ画を描いた後、主線のクリーンアップを含めてすべてパソコン上で彩色されている。各キャラのイメージイラストはラフなタッチを活かすため、わざと主線をアバウトに仕上げたとか。

没イラストギャラリー

ＰＳ版では大幅にキャラライラストが変わりましたが、その前のアーケード版のキャラが決まる前にも、たくさんの没キャラがいたようです。そんな日の目を見なかったイラスト達にスポットを当ててみました。



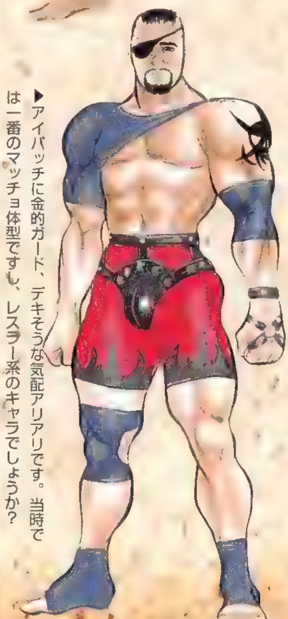
▶アーケード版のラスボス候補。いかにも空手家っぽい風貌ですな。



▶キてる目つきの、いかにも危なそうなヒトです。そういえばアーケードの8人には、このテの怖いヒトはいませんね。



▶当時の紅一点、かわいい女性拳法家。圧倒的に男性キャラが多いゲームなので、没が惜しい気がします。



▶アイパッチに金的ガード、デキそうな気配アリアリです。当時では一番のマッチョ体型ですし、レスラー系のキャラでしょうか？



▶『エアガイツ』のキャラにはあまり見ない、純粋な格闘家って感じです。



▶ストリート系というかボス的というか、なにしろそんなラフな雰囲気がうかがえます。



▶ナジームとほんのり似た雰囲気を感じます。ナジームの前身にあたるキャラでしょうか。こっちの方が爽やかさんですね。



▶見るからに少林寺拳法の使い手っぽいですが、採用されたキャラには少林寺拳法の使い手は残っていません。そのあたりが未採用のカギのようです。



▶物静かな拳法家…といったところでしょうか。この原稿の担当者が好きな某少女マンガのキャラに似てる気がしますが、たぶん気のせいでしょう。

裏設定(?)ショートコミック集

マニュアルからうかがい知る以外、これといって個別のディープな設定があるわけではない『エアガイツ』。しかし、ドリフには一部のキャラの隠された設定資料が眠っていた！　ちなみにこのコミックは非公式設定なのであしからず、ということで…。



三島 拳

▲「傭兵」の設定から正式設定かと思わせつつ、時代考証がだいぶ完成版とズレてます。ちなみに「ジャントニオ猪場」はダッシャーの開発時の名前。

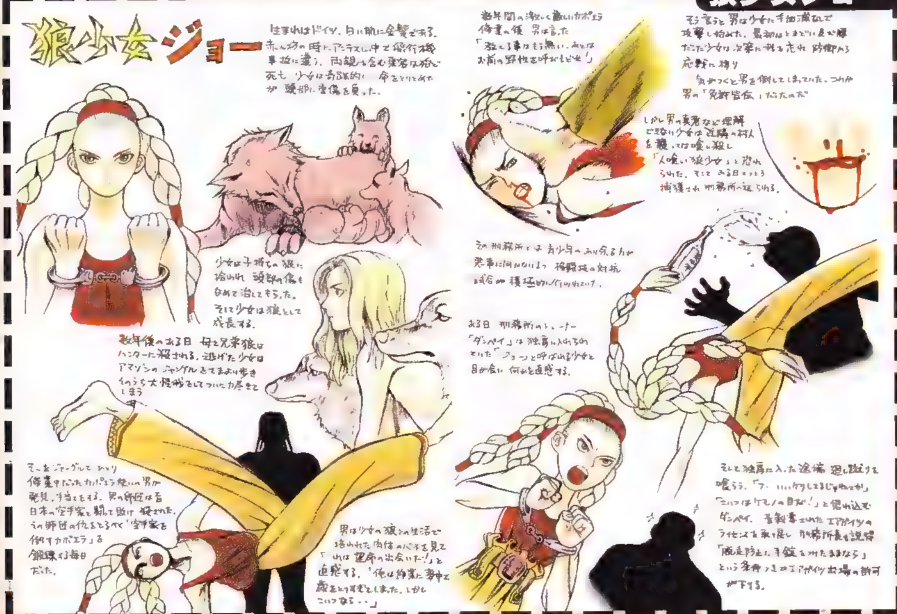


李書文

▲若き日の李。掲載した3人の裏設定の中で、一番オフィシャルな設定っぽい気がします。結構熱い性格のヒトだったんですね。

▼マニュアルに掲載されている正式設定とほぼ同じですが、影のトレーナー「ダンペイ」氏の存在が明らかにされています。しかし話のわかる刑務所ですね。

狼少女ジョー



FROM DreamFactory

ドリフより愛を込めて♥

DIRECTION

石井　精一 Seiichi Ishii　ディレクター



ドリームファクトリーが誇る最新格闘ゲーム、エアガイツ。ついにできました。
アーケード版を遊んでいた人も、
そうでない人も触ってみてください。
また、格闘ゲームが苦手な人でも楽しめるミニゲーム。
ボリュームたっぷりのクエストモードもぜひプレイして見てください。
次の作品も、さまざまなアイディアを盛り込んで、
面白いゲームを作ります。

PRODUCTION MANAGEMENT

いしまる　きよこ Kiyoko Ishimaru



プロダクション
マネージャー

すきなものは、オレンジジュース100%。
でも、人はケンカ好きという。
エアガイツはすきですか？
頑張ったからね。

稲垣　香名 Kana Inagaki



（通称ペソ）
プロダクション
マネージャー

ドリフではおいしいものが食べられるので、
ペソも家出をしたかいがありました。

PLANNER

猪俣　猛
Takeshi Inomata



（通称いの）

企画

これからが、楽しい時代の幕開けって感じがします。

田中　優子
Yuko Tanaka



企画

私の仕事は企画ではなく妄想だと言われています。
得意技は「つじつま合わせ」です。

渋谷　哲也
Tetsuya Shibutani



企画

エアガイツ対戦しましょう（アーケード）。
毎週土曜日新宿プレイマックスに来てみて。

PROGRAMMER

KEN
Ken



プログラマー

ばぶ〜

西森　丈俊
Taketoshi Nishimori



プログラマー

いっぱいあそんでください

片畑　隆敏
Takatoshi Katahata



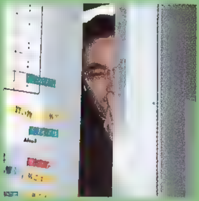
（通称かたぅ）

プログラマー

"格闘ばかりでなく、たまにはミニゲームも遊んでねぇ"

DESIGNER

石塚　雅也　*Masaya Ishiduka*



デザイナー

いっぱいかってね！

青柳　敬士　*Takashi Aoyagi*



モーション
デザイン

基本はモーションデザイン（主に剣関係）たまにメカデザイン（ムービーの韓右足、後半の謎の合体メカ内部）特にメカの動きは１フレームにまでこだわり作成したッス

天野　勝幸　*Katsuyuki Amano*



（通称おとーさん）

デザイナー

ゲームの仕事は、腹が出る！

石井　智裕　*Tomohiro Ishii*



デザイナー

エアガイツ買ってくれた皆様、ありがとうございます。
まだの方、どうぞよろしく！

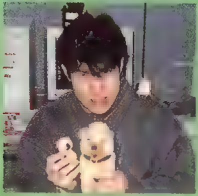
伊藤　大輔　*Daisuke Ito*



モーション
デザイナー

エアガイツよろしく!!

内田　覚　*Satoru Utida*



（通称ラッシー兄さん）

モーション
デザイナー

僕なりに頑張ってみました。

DESIGNER

大西　ひろ子　*Hiroko Onishi*



デザイナー

開発中は、お肌のお手入れを怠ったら、荒れてしまった。ふぅ～。

落合　毅　*Takeshi Ochiai*



デザイナー

今回がドリフでの初仕事でした。いろいろ勉強させていただきました。
次はよりよいものをつくれろ。

唐沢　華恵　*Hanae Karasawa*



デザイナー

「眠らないで作りました
　みんなは眠らないで遊んでね」

佐藤　静孝　*Joko Sato*



デザイナー

私はクエストモードで守護マニアと呼ばれました。
とりあえず捧げて祈りましょう。

佐土原　武史　*Takeshi Sadohara*



デザイナー

今回最もこだわりを持ってつくったのは、OPムービー陽子のスカートの揺れです(笑)。

島藤　利光　*Toshimitsu Shimafuji*



モーション
デザイナー

ナジームと増田に命を吹き込みました。
ナジームは、キックボクサーとしての自分が吹き込まれて、増田は、いつのまにか自分の性格が反映されてたよ(スケベさが)。

DESIGNER

鈴木　百合　*Yuri Suzuki*



デザイナー

格闘遊戯シリーズ。
第3段!!!
(間違ってないはず…)

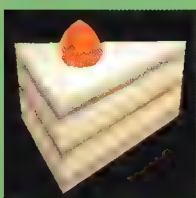
十亀　泰之　*Yasuyuki Sogame*



モーション
デザイナー

主に増田の投げをやりました。
次回作も頑張ります。

肥後橋　美子　*Yoshiko Higohashi*



(通称しずかちゃん)
デザイナー

レンダリングマシンを確保するために夜中に来て仕事してました。
これからもドリフ夜間部として頑張っていこうと思います。

堀内　雅史　*Masafumi Horiuchi*



(通称ほりほり)
デザイナー

ユーザーとしての自分と開発者としての自分の立場のイタバサミングに風前の灯火です。
(ps、新宿プレマで対戦しましょう。)

増田　有希　*Yuki Masuda*



デザイナー

うちの光司をよろしくおねがいします　光司・姉
(注)ねーさんは､｢コージねーさん｣と呼ばれています。でも､光司のねーさんではなくて、ねーさんの名前が｢コージ｣。

SOUND

中村　隆之　*Takayuki Nakamura*



サウンド

音を通じて皆さんが、より深くエアガイツの世界にはまることを期待しております。
また、音楽に関するご意見も聞かせて下さい。

SYSTEM ADMINISTRATER

隈本　聡
Satoshi Kumamoto

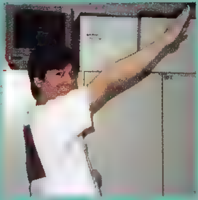


（通称クマさん）

システムアドミニストレーター

かじ屋のモデルになってしまったクマです。
最近は日本酒にこってます。

平川　敬大
Takahiro Hirakawa



システムアドミニストレーター

変身っっ!!

PUBLICITY

清野　拓郎
Takuro Seino

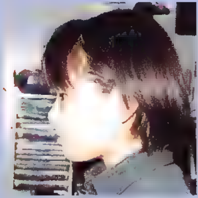


宣伝

ういっす。エアガイツの宣伝を担当したせーのです。
他にも色々やったけどねー。　えへ。

HOME PAGE & ETC.

堀川　美由樹
Miyuki Horikawa



色々

ホームページ担当のミユキです。
エアガイツ友達募集中。当方人畜無害。

ドリフの次回作はコレだ!?

インタビューでドリームファクトリーに伺った時、石井社長がチョロっと次回作の展望を口にしていた。そこで、コメントの端々から次回作の予想を立ててみたぞ！

❶ドリフは次も斬新な格闘を作る！

石井社長は現在、ジャッキー・チェンの映画などの資料を集め直しているらしい。「僕の基本はアクションなんです。だからどんなゲームを作るにしろ、アクション部分がないと成立しないんですよね」とのコメントもいただいた。格闘、もしくはアクションRPGの可能性は大だ！

❷1対多数のバトルロイヤル！

クエストで大型キャラの1対多数バトルを成功させたドリフだけに、次回作がバトルロイヤルになる可能性は高い。『エアガイツ』の全方向移動システムなら充分できるハズだし、すでにドリフは実験を繰り返しているとの声もチラホラ。

❸アクションRPGの進化型！

あれだけのオマケを世に出したドリフだけに、クエストモードの製品化にも期待がかかる。石井社長、そのへんは？「将来的には出したいですね」。出そうだ！

全キャラ共通

入力コマンド	内容	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●ジャンプ中				
空中で／上	空中回し蹴り	中	18	16
	佐助、ユフィのみ、刀攻撃	ガード不能	20	18～25
着地際／上	着地蹴り	下	20	16
●ダウン後				
起き上がり／上（増田以外）	後ろ回し蹴り	中	10	18
起き上がり／下	下段回し蹴り	下	10	24
起き上がり／上下	回転キック	下	10	22
起き上がり敵方向に頭があるとき／上下	ヘッドスプリングキック	中	10	20
起き上がり／□必	跳び起き	なし	なし	1～28
●正面掴み技（李以外）				
掴んでから／上.上.上	掴みトリプルパンチ	中,中,中	10,10,14	12,13～14,17～18
掴んでから／上.上.下	掴み連続パンチ→キック	中,中,下	10,10,12	12,13～14,15
掴んでから／下.下.上	掴み連続キック→パンチ	下,下,中	12,12,14	15,28,21～22
掴んでから／下.下.下	掴みトリプルキック	下,下,下	12,12,12	15,28,28
●左方向掴み技（李・佐助・ユフィ以外）				
掴んでから／上	首斬りチョップ	-	40	40～79
掴んでから／下	掴み足払い	-	28	22～59
●右方向掴み技（李以外）				
掴んでから／上	頭割り	-	40	40～89
掴んでから／下	掴み足払い	-	28	29～64
●後ろ方向掴み技（李・陽子・佐助・ユフィ以外）				
掴んでから／上	背折り蹴り	-	40	45～84
掴んでから／下	掴み足払い	-	28	45～84
●転がり攻撃				
□押しながら方向キー2回入れ／上	転がり中段蹴り	中	16	17
□押しながら方向キー2回入れ／下	転がり下段蹴り	下	15	22～24
●壁に走りながらの攻撃				
壁に走りながら／上（JO以外）	壁蹴り体当り	中	20	37～52
壁に走りながら／上（JO）	壁バック転	-	-	1～59
壁に走りながら／下	壁蹴りスライディング	下	15	34～50
壁に走りながら／上下	壁サマーソルト	中	20	22～28
●タックル				
走り／□上下	タックル	[illegible]	10	24～26
●タックル後の技				
タックル後／上.上	トリプル顔面パンチ	-	8,8,10	16～44,18～49,18～49
タックル後／上.下	連続顔面パンチ→脇パンチ	-	8,8,10	16～44,18～49,19～49
タックル後／下.上	連続脇パンチ→顔面パンチ	-	8,8,10	15～44,19～49,19～49
タックル後／下.下	トリプル脇パンチ	-	8,8,10	15～44,19～49,18～49
タックル後／そのまま	巴投げ	-	35	1～80

タックル後／上押し続け or 下押し続け	横投げ	-	35	1〜99

●対ジャンゴ投げ

正面から／上下	パワーボム（対ジャンゴ用）	-	40	1〜124
背面から 上下	テイルジャイアント スイング		23	1〜209

●キャラクター共通投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
タックル	走り／上下	2〜6
背投げ	タックル後／そのまま	34〜38
横投げ	タックル後／上押し続けor下押し続け	38〜42
パワーボム（対ジャンゴ用）	正面から 上下（対ジャンゴ用）	58〜62

三島 拳

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生〜持続
●連係技				
アーミージャブ	上	上	10	12
ワンツーキック	上.上.上	上.上.上	10,10,25	12,16,24
UDアップコンビネーション	上.上.下.上	上.上.下.中	10,10,20,20	12,16,24,20
マッハパンチ	上.下.上.上.上.上.上.上.上.上.上	上.中.中.上.上.上.上.上.上.上.上	10,10,10,5,5,5,5,5,5,5	12,16,10,10,8,8,8,8,8,8
ライジングアッパー	上下	中	22	15〜18
オーガクラッシュ	上下必	ガード不能	40	43
ダブルアッパー	上必.上	中.中	15,15	16〜19,27〜28
ローキック	下	下	13	18〜19
ヘルスピン	下必	下	20	24
ブレイクナックル	下必.上	中	22	16〜17
ホーミングスライディング	下必.下	下	20	20〜23
ブーメランフック・レフト	下必.上.下	中	15	34〜35
ストマッククラッシュ	下必.上下	中	15	24〜25
ヒールソード	上	中	20	19〜20
ターンローキック	下	下	20	22
ターンローハイキック	下.上	下.中	20,20	22,20
ミラージュスピンキック	上必.下	上.下	20,15	25〜26,22〜23
シャワーキック	下必	中	23	35〜40
フランキングアッパー・レフト	方向キー90度(時計回り)／上	中	17	20〜23
フランキングアッパー・ライト	方向キー90度(反時計回り)／下	中	17	17〜20
ディバイドタイル	ステップ／上	中	15	21〜25
ディバイドナックル	ステップ／上.上	中.中	15,22	21〜25,21〜23
ディバイドスピンキック	ステップ／上.下	中.下	15,15	21〜25,18
ウィンドゴッドハンド	ステップ／下.上	上	20	10
ライトニングゴッドハンド	ステップ／下.上下	中	30	10
アビススピン	ステップ／下.下.下	下.下	18,15	18〜19,24〜25

ガン・ストレート	しゃがみ／上	上	15	26~27
バズーカ・ストレート	しゃがみ／上押し続け	上（ガード不能）	27	38~39
ターンハイキック	立ち上がり／上	上	18	18~19
サテライトキック	立ち上がり／上必	中	35	27~32
ハンマーソード	歩き／上.上	上.中	15,15	15~16,29~30
トリプル ブラックホーク	走り／上.上.上	上.上.中	15,10,15	26,19,22~25
ショルダータックル	走り／上下	中	23	18~24
スライディングキック	走り／下	下	10	16~30
エアレイドキック	走り／□上	中	30	27~28
ターンバックキック	走り／□.上	中	20	20
メテオプレス	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	30	42~47
●ジャスト技				
ファイナルインパクト	上.上.上.上.上.上.上.上.上.上.上.上.上.□	上.上.中.中.中.上.中.上.上.中.中.判定なし.中.ガード不能	10,10,13,13,8,10,10,14,12,13,15,15,10	12,16,21~23,28~30,12,10,13~14,17[illegible]
ヘルスピンエルボー	下必.上	下.中	20,15	24,27~28
ブーメランフック・ライト	下必.下.上	中	15	34~35
ディバイド コンビネーション	ステップ／上.下.上	中.下.中	15,15,15	21~25,18,27~28
●投げ技				
ストレッチスルー	正面から／□上下	-	40	1~97
タワーブリッジ	正面掴み後／上押し続け	-	40	1~239
ネッククラッシュ	左面から／□上下	-	40	1~99
ムーンダイブ	右面から／□上下	-	40	1~117
パワーアームスルー	背面から／□上下	-	40	1~145
スピニングパイル	正面から 方向キー1回転／□上下	-	60	1~169
●必殺技				
アームガン	必	ガード不能	20~75	-
ダブルアームガン	必.必	ガード不能	20~75,20	-
トリプルアームガン	必押し続け	ガード不能	30,20,20	-
ブットマイン	方向キー入れ／必	ガード不能	10	-
ローリング セットマイン	前転中／必	ガード不能	10	-
グレネードスルー	ジャンプ／必	ガード不能	30	-
スイサイダル グレネーズ	方向キー90度／必	ガード不能	30	-
アームハンマー	必殺技ゲージなし／必	中	20	29~33

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
ストレッチスルー	正面から／□上下	38~42
タワーブリッジ	正面掴み後／上押し続け	42~46
ネッククラッシュ	左面から／□上下	38~43
ムーンダイブ	右面から／□上下	38~43
パワーアームスルー	背面から／□上下	58~63
スピニングパイル	正面から方向キー1回転／□上下	56~60

鬼子母神 陽子

●連係技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
翠楽(すいらく)	上	上	10	11
連捶天脚(れんすいてんきゃく)	上.上.上	上.上.上	10,10,24	11,16,22
連捶旋払(れんすいせんばらい)	上.上.下	上.上.下	10,10,18	11,16,25～28
水仙(すいせん)	上.下	上.下	10,20	11,23～26
平手打ち(ひらてうち)	上.必	上	10	12～14
喝入(かついれ)	上.必.上.上.上.上	上.上.上.上.上	10,10,10,10,10	12～14,16～18,17～19,12～14,14～16
満月(みちづき)	上下	中	24	16～25
砲矢蹴り(ほうやげり)	上必	中	15	20～22
脛蹴り(すねげり)	下	下	10	16
旋天連脚(せんてんれんきゃく)	下.上	下.上	10,16	16,23～26
二旋煩墜(にせんぼんつい)	下.下.上	下.下.中	10,14,20	16,27～31,33～37
連旋払(れんせんばらい)	下.下.下	下.下.下	10,14,17	16,27～31,29～31
二旋還魂(にせんかんこん)	下.下.必	下.下.中	10,10,18	16,27～31,31～35
嘲り(あざけり)	下必	中	1	10～60
嘲り平手(あざけりひらて)	下必.上	中.上	1,10	10～60,16～17
余裕(よゆう)	下必.上下	中.なし	1,なし	10～60,1～104
八分月(はちぶづき)	→上	中	14	19～20
旋払(せんばらい)	→下	下	18	19～23
輪旋飛翔脚(りんせんひしょうきゃく)	→下.上.上.上.上	下.中.中.中.中	18,18,15,12,10	19～23,15～17,17～19,18～19,18～19
陽昇蹴り(ようしょうげり)	→上必	中	15	16～19
迦楼羅蹴り(かるらげり)	→上必	中	22	28～34
螺旋蹴り(らせんげり)	方向キー90度／上	上	18	31～34
九分月(くぶづき)	ステップ／上	中	18	22～25
献仏蹴(けんぶつしゅう)	ステップ／下.上	中	20	16
[illegible]	ステップ／下.下	下	22	21～23
裏打・陽(うらうち・よう)	ステップ／下.上.下	上	22	14～15
裏打・半陽(うらうち・はんよう)	ステップ／下.上下	中	22	14～15
裏打・陰(うらうち・いん)	ステップ／下.下.上	上	22	14～15
鷹落(たかおとし)	しゃがみ／上	中.上	10,12	18,7
三日月(みかづき)	立ち上がり／上	中	18	16～19
輪廻掌(りんねしょう)	立ち上がり／上必	中	15	20
輪廻黄泉平坂(りんねよもつひらさか)	立ち上がり／上必押し続け	ガード不能	35	32
輪盤蹴り(りんばんげり)	立ち上がり／→上	中	18	19
鬼子母神蹴り(きしぼしんげり)	歩き／上.上.上.上.上.上	中.中.中.中.中.中	15,5,5,5,5,5	14,20,12,12,10,10
天地連脚(てんちれんきゃく)	走り／上.下	上.下	12,10	15～18,31～32
天空三連脚(てんくうさんれんきゃく)	走り／上.上.上	上.上.上	12,12,12	15～18,18～20,18～20

[illegible](いしばみとり)	走り／上下	中	20	17~22
流滑腿(りゅうかつたい)	走り／下	下	10	16~30
疾風月(しっぷうげつ)	走り／上	中	18	20~21
裏満月(うらみちづき)	走り／上	中	20	25~35
[illegible]	敵より右斜め位置で／上下	ガード不能	20 [illegible] 20	45~55 [illegible]

●ジャスト技

仏罰降臨 (ぶつばつこうりん)	上上下上上上上上上上下下	上,上,下,中,中,上,上,上,中,中,中,下,下	10,10,10,10,10,10,7,7,12,10,10,10,22	11,16,14~15,24~25,22~23,18~19,10,12,20,17~18,4~6,16~30,22~23

●投げ技

幹落(みきおとし)	正面から／上下	-	48	1~99
合気(あいき)	正面掴み後／下押し続け	-	40	1~81
霞(かすみ)	左面から／上下	-	50	1~81
巻身刈首 (けんしんかりくび)	左側面掴み後／ 上押し続け or 下押し続け	-	35	1~109
破顔刈首(はがんかりくび)	右面から／上下	-	30	1~130
腕固背転落 (うでがためはいてんらく)	背面から／上下	-	40	1~144
平手首折(ひらてくびおり)	正面から 方向キー1回転／上下	-	60	1~219
滑車投げ(かっしゃなげ)	上下必(当て身投げ) 左腕	-	22	7~10,1~94
風車投げ(ふうしゃなげ)	上下必(当て身投げ) 右腕	-	22	7~10,1~94
腰椎折り(ようついおり)	上下必(当て身投げ) 左足	-	22	7~10,1~174
骨盤砕き(こつばんくだき)	上下必(当て身投げ) 右足	-	22	7~10,1~23[illegible]

●必殺技

鬼子母神式ヨーヨー (きしぼしんしき)	必	ガード不能	4~20距離によって変化	-
誠敗(せいはい)	必押し続け	ガード不能	30	-
狂犬の散歩 (きょうけんのさんぽ)	必,下	ガード不能	20~75	-
ビー玉(びいだま)	ジャンプ／必	ガード不能	20	-
世界一周 (せかいいっしゅう)	方向キー90度／必	ガード不能	20	-
[illegible]手打ち	必殺技ガード[illegible]／必	上	10	16~17

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
幹落(みきおとし)	正面から／上下	28~32
合気(あいき)	正面掴み後／下押し続け	29~33
破顔刈首(はがんかりくび)	右面から／上下	26~30
霞(かすみ)	左面から／上下	30~35
巻身刈首(けんしんかりくび)	左側面掴み後／ 上押し続けor下押し続け	28~33
腕固背転落(うでがためはいてんらく)	背面から／上下	27~33
平手首折(ひらてくびおり)	正面から方向キー1回転／上下	65~69
滑車投げ(かっしゃなげ)	上下必(当て身投げ) 左腕	なし
風車投げ(ふうしゃなげ)	上下必(当て身投げ) 右腕	なし
腰椎折り(ようついおり)	上下必(当て身投げ) 左足	なし
骨盤砕き(こつばんくだき)	上下必(当て身投げ) 右足	なし

ナジーム

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●連係技				
ジャブ	上(△へシフト)	上	10	2
ダブルジャブ	上.上(△へシフト)	上.上	10,10	12,15
シザークラッシュコンビネーション	上.上.下.上	上.上.下.上	10,10,11,20	12,15,16,32
シザーコンビネーション	上.上.下.下	上.上.下.下	10,10,11,15	12,15,16,32~36
ボーンクラッシュコンビネーション	上.上.上.下.上	上.上.中.下.上	10,10,15,10,20	12,15,22~24,28,32
ボーンブレイクコンビネーション	上.上.上.下.下	上.上.中.下.下	10,10,15,10,15	12,15,22~24,28,32~36
ボディブレイククラッシュ	上.上.上.上.下.上	上.上.中.中.下.上	10,10,15,15,10,20	12,15,22~24,25~27,28,32
ボディブレイクショット	上.上.上.上.下.下	上.上.中.中.下.下	10,10,15,15,10,15	12,15,22~24,25~27,28,32~36
ブレイクコンビネーション	上.下.上	上.下.上	10,11,20	12,16,32
クラッシュコンビネーション	上.下.下	上.下.下	10,11,15	12,16,32~36
ハーフキリング	上.□上.上	上.中.上	10,14,23	12,21,16
ジャンピングニー	上下	中	25	14~20
ハリケーンストレート	上下必	上	30	40~42
ハンマーナックル	上必	中	22	19~21
ローキック	下	下	11	16
シザーキック	下.上	下.上	11,20	16,32
ダブルローキック	下.下	下.下	11,15	16,32~36
ブレイクストレート	□上	中	20	17
ハリケーンローキック	□下	下	15	20
スパニッシュ・キャッスルマジック	□下必	中	30	33~46
スカイキック	□上必	中	15	16~19
レフトソーク・クラブ	方向キー90度（時計回り）／上	中	20	28~30
ライトソーク・クラブ	方向キー90度（反時計回り）／上	中	20	28~30
ハイスピンキック	方向キー1回転／上	中	18	19~20
ハリケーンスピンキック	方向キー1回転／上.上.上.上.上	中.中.中.中.中	18,18,18,18,18	19~20,27~28,27~28,27~28,27~28
レフトブーメランフック	敵方向にしゃがみ方向キー左／□上	中	17	13~15
レフトブーメランアッパー	敵方向にしゃがみ方向キー左／□上.上	中.中	17,21	13~15,26~30
ライトブーメランフック	敵方向にしゃがみ方向キー右／□上	中	15	16~18
リトルウイング	敵方向にしゃがみ方向キー右／□上.上	中.上	15,23	16~18,23~25
クラッシュブーメラン	敵方向にしゃがみ方向キー右／□上，□上（▲or▼へシフト）	中.中	15.12	16~18,17~21
クラッシュフック	ステップ／下.上	中	20	12~13
ローブーメランフック	ステップ／下.下	下	18	18~19
ニーアタック	しゃがみ／上	中	13	15~17
トリプルニーアタック	しゃがみ／上.上.上	中.中.中	13,15,20	15~17,33~35,33~35
ロケットアッパー	立ち上がり／上	中	20	20~22
フィニッシュアッパー	立ち上がり／上押し続け	ガード不能	34	42~44

ドリルキック	立ち上がり／□上	中	18	19
ハイキックショット	歩き／上	上	23	16
デスハンマーワン	走り／上	上	18	16~17
トリプルデスハンマー	走り／上.上.上.上	上．中．中．中	18,15,15,18	16~17,26~27,25~27,27~29
クロスアタック	走り／上下	中	20	17~22
スライディング	走り／下	下	10	16~30
バックターンキック	走り／□.上	中	20	20
フライング ボディーアタック	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20 後ろ向き 30	45~55 35~45

●ジャスト技

	ハリケーン コンビネーション	上.上.上.（▼へシフト）	上,上,中	10,10,12	12,15,18~20
	スネークキラー	上.上.上.上.下	上,上,中,中,下	10,10,12,13,10	12,15,18~20,13~15,19~22
	イーグル コンビネーション	上.上.上.上.□上（▲or▼へシフト）	上,上,中,中,中	10,10,12,13,17	12,15,18~20,13~15,16~18
	ベアー・ファング	上.上.上.上.上.上	上,上,中,中,上,上	10,10,12,13,15,23	12,15,18~20,13~15,23~27,23~25
	ベアー・クロウ	上.上.上.上.上.下.下	上,上,中,中,上,下,下	10,10,12,13,15,10,15	12,15,18~20,13~15,23~27,26~29,32~36
	ブレイズ・ア・ゴッド	上.上.上.上.上.下.上.上.上.上	上,上,中,中,上,下,中,中,中,中	10,10,12,13,15,10,15,15,20,30	12,15,18~20,13~15,23~27,26~29,26~32,37~44,35~43,33~[illegible]
△	サイドワインダー コンビネーション	下.上（▼へシフト）	下,上	11,10	16,10
△	スワロー コンビネーション	下.上.上（▼へシフト）	下,上,上	11,10,10	16,10,17
△	フェニックス コンビネーション	下.上.上.上（▲or▼へシフト）	下,上,上,上	11,10,10,15	16,10,17,15~17
△	トマホーク・ ピンポインツ	下.上.上.□上.上	下,上,上,中,上	11,10,10,20,23	16,10,17,18~20,23~25
△	トマホーク コンビネーション	下.上.上.□上.□上（▲or▼へシフト）	下,上,上,中,上	11,10,10,20,12	16,10,17,18~20,17~21

●投げ技

ニーブレイク	正面から／□上下	-	40	1~169
アームロックホールド	正面掴み後／上押し続け or 下押し続け	-	40	1~219
アームロック エルボークラッシュ	左面から／□上下	-	40	1~119
アームロック シザーブレイク	右面から／□上下	-	40	1~169
バックローリング クラッシュ	背面から／□上下	-	40	1~143
ニーブレイクワン	正面から 方向キー1回転／□上下	-	20	1~139
ニーブレイクツー	ニーブレイクワン後／□	-	20,20	1~139,1~194
トゥー・ハイ	ニーブレイクツー後／□	-	20,20,16	1~134, 1~194, 1~200

●必殺技

デスファイヤー	必	ガード不能	20~75	1~139
デスペレート ファイヤー	必押し続け	ガード不能	30,30	-
ルーズ・ブーティ	必殺技ゲージなし／必	中	21	27

ダメージ

▲インドラルート



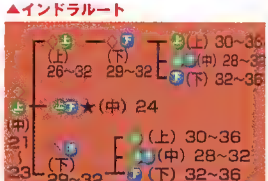
一般，攻撃がヒ トも くは
カードされた時のみ次の技，移れる

★ クラ ン ノーメフンとトマホ ク
コンビネーションからはつながらない。

イーグルコンビネーションとフェニックスコンビネーションの時のダメージ

発生~持続

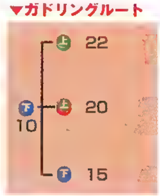
▲インドラルート



☆イーグルコンビネーションとフェニックスコンビネーションの場合 最初の上は 攻撃判定は「上段」発生、持続フレームは23~25

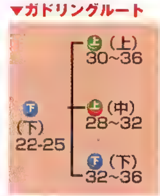
ダメージ

▼ガドリングルート



発生~持続

▼ガドリングルート



●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
ニーブレイク	正面から／上下	33～36
アームロックホールド	正面掴み後／上押し続けor下押し続け	38～42
アームロックエルボークラッシュ	左面から／上下	25～28
アームロックシザーブレイク	右面から／上下	28～31
バックローリングクラッシュ	背面から／上下	53～59
ニーブレイクワン	正面から方向キー1回転／上下	33～36
ニーブレイクツー	ニーブレイクワン後／	36～39
トゥー・ハイ	ニーブレイクツー後／	46～49

佐助

●連係技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
拳撃（けんげき）	上	上	10	11～12
連撃斬（れんげきざん）	上.上.上	上.上.刀	10,10,15	11～12,15～16,21～27
連撃旋脚（れんげきせんきゃく）	上.上.下	上.上.下	10,10,20	11～12,15～16,22～27
酷連刃（こくれんじん）	上.上.上.下.上	上.上.刀.下.刀	10,10,15,14,20	11～12,15～16,21～27,25～29,27～33
弧転昇（こてんしょう）	上下	中	15	17～21
双弧昇（そうこしょう）	上下.上下	中.中	15,10	17～21,14～19
双弧斬（そうこざん）	上下.上下.上	中.中.刀	15,10,20	17～21,14～19,18～25
地撃斬（ちげきざん）	上必	刀	25	40～46
撃斬登龍（げきざんとうりゅう）	上必.上	刀.刀	25,15	40～46,21～36
斧刃脚（ふじんきゃく）	下	下	10	16～17
斧刃落踵転脚（ふじんらくしょうてんきゃく）	下.上.上	下.中.中	10,20,26	16～17,28～34,26～30
地閃（ちせん）	下必	刀	20	27～36
地閃突き（ちせんづき）	下必.下	刀.刀	20,15	27～36,33～46
枝折り（えだおり）	上	中	18	17～19
砂塵（さじん）	下	下	15	22～23
双弧陣（そうこじん）	下.上	下.中	15,20	22～23,24
螳脚（とうきゃく）	上必	中	15	16～19
兜割り（かぶとわり）	下必	刀	18	39～46
顎打ち・左（あぎとうち・ひだり）	方向キー90度（時計回り）／上	中	17	20～23
顎打ち・右（あぎとうち・みぎ）	方向キー90度（反時計回り）／上	中	17	17～20
独楽の舞（こまのまい）	方向キー1回転／上or下（必でジャンプ）	上（刀）	5×12	35～
五臓殺し（ごぞうごろし）	ステップ／上	中	18	19
倒跳脚（とうちょうきゃく）	ステップ／下.上	中	25	22～23
倒掃腿（とうそうたい）	ステップ／下.下	下	20	24～25
砂煙（すなけむり）	ステップ／下.下.上	下，中	20,20	24～25,24
頭跳脚（とうちょうきゃく）	ステップ／離し、上下	中	25	29～34

祈念斬（きねんざん）	しゃがみ／上.上.上	刀.刀.刀	15,15,30	18～25,22～29,35～45
地斬脚（ちざんきゃく）	しゃがみ／下	下	15	21～25
登龍斬（とうりゅうざん）	立ち上がり／上	刀	25	19～25
溝打（みぞうち）	歩き／上	中	12	14
弁慶打（べんけいうち）	歩き／下	下	10	16
水蜘蛛（みずぐも）	歩き／下.下	下.下	10,14	16,27～31
連面斬（れんめんざん）	走り／上.上.上	刀.刀.刀	15,15,20	18～25,17～25,17～21
落踵（らくしょう）	走り／上下	中	26	20～24
滑蹴（かっしゅう）	走り／下	下	10	16～30
空斬脚（くうざんきゃく）	走り／□.上	中	30	15～18
独り飯綱（ひとりいづな）	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	30	45～55

●ジャスト技

幻地閃（げんちせん）	上必 振りかぶり中／下	刀	20	40～46中,14～23
連撃幻龍（れんげきげんりゅう）	上.上.上 途中／上	上.上.刀	10,10,25	11～12,15～16,21～27中,24～30
龍昇連撃闘舞（りゅうしょうれんげきとうぶ）	上押し続け.上.上.上.上.下	上.中.中.中.中.中	10,20,6,11,11,16,30	11～12,23～25,19～21,15～17,9～11,17～19,19～20

●投げ技

登龍落膝（とうりゅうらくしつ）	正面から／□上下	-	40	1～149
背面取り（はいめんとり）	正面掴み後／上押し続けor下押し続け	-	40	1～189
頭蓋割り（ずがいわり）	背面取り後／□	-	40,10	1～189（コンボフレーム110～115）,1～145
滅殺の舞（めっさつのまい）	頭蓋割り後／□	-	40,10,10	1～145（コンボフレーム66～71）,1～167
參烈蹴（さんれつしゅう）	左面から／□上下	-	20	1～169
火九頭竜投げ（びくとるなげ）	右面から／□上下	-	40	1～203
月影投（げつえいとう）	背面から／□上下	-	40	1～104
百舌鳥落とし（もずおとし）	正面から 方向キー1回転／□上下	-	60	1～175
移せ身の術（うつせみのじゅつ）	敵の攻撃に対して／上下必	刀	35	9～20
寝る	上下必（必殺技ゲージ回復）	-	なし	-

●必殺技

手裏剣（しゅりけん）	必	ガード不能	20～75	-
燕落とし（つばめおとし）	必.上	ガード不能	20～75	-
マキビシ	必.下	踏んだら当たる	なし	-
螺旋大手裏剣（らせんだいしゅりけん）	必押し続け	ガード不能	30,30,30	-
瞬動撃ち（しゅんどううち）	方向キー入れ／必	ガード不能	20	-
煙幕（けむにまく）	ジャンプ／必	上	なし	-
地撃斬（ちげきざん）	必殺技ゲージなし／必	刀	15	35～42

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
登龍落膝（とうりゅうらくしつ）	正面から／□上下	25～30
背面取り（はいめんとり）	正面掴み後／上押し続けor下押し続け	101～104
頭蓋割り（ずがいわり）	背面取り後／□	57～60
滅殺の舞（めっさつのまい）	頭蓋割り後／□	118～122
參烈蹴（さんれつしゅう）	左面から／□上下	30～33

火九頭竜投げ（びくとるなげ）	右面から／□上下	27～32
月影投（げつえいとう）	背面から／□上下	38～42
百舌鳥落とし（もずおとし）	正面から方向キー1回転／□上下	35～40

注）攻撃判定欄の「刀」は刀攻撃です。刀攻撃は「ガード不能」で「白刃取り＆インタラプト」可能です。ただし下段の刀攻撃はインタラプトできません。

李書文

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●連係技				
冲捶（ちゅうすい）	上	上	10	12
転身打掌（てんしんだしょう）	上.上.上.上	上.中.中.中	10,15,18,23	12,28,17～21,15～17
向捶掃腿（こうすいそうたい）	上.下	上.下	10,15	12,25～26
捶腿昇捶（すいたいしょうすい）	上.下.上	上.下.中	10,15,22	12,25～26,25～27
捶腿跪膝（すいたいきしつ）	上.下.下	上.下.下	10,15,22	12,25～26,34～38
鉄山靠（てつざんこう）	上下	中	近35,中25,遠20	23～27
降龍（こうりゅう）	上下必	中	20	24～25
激降龍（げきこうりゅう）	上下必押し続け	ガード不能	45	52～53
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	上必	中	23	24～26
闖歩（ちんぽ）	上必の後、方向キー左or右	移動技	なし	-
爬山降捶（はざんこうすい）	上必.上.上	中.中.中	23,18,23	24～26,16～19,20～21
地掃腿（ちそうたい）	下or下必	下	15	16～17
地掃天捶（ちそうてんすい）	下.上	下.中	15,22	16～17,25～27
地掃跪膝（ちそうきしつ）	下.下	下.下.	15,22	16～17,34～38
虎撲（こぼく）	□上orしゃがみ／上	中	20	20～21
暗勁（あんけい）	□上.□離す	上（ガード不能）	140	145～149
前掃腿（ぜんそうたい）	□下	下	18	21～25
天脚（てんきゃく）	□上必	中	15	16～19
天導槍（てんどうそう）	□下必	ガード不能	30	52～63
圏抱掌（けんほうしょう）	方向キー90度／上	中.中	12,13	23～25,12～14
穿弓腿（せんきゅうたい）	ステップ／下.上	上	28	18～22
腓襲脚（ひしゅうきゃく）	ステップ／下.下	下	18	16～18
躍掃踢頂（やくそうよくちょう）	ステップ／下.下.上	下.中	18,20	16～18,21～24
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	ステップ／下.上下	中	18	14～15
体崩し（たいくずし）	ステップ／下.必	上（ガード不能）	なし	14～15
崩身打掌（ほうしんだしょう）	ステップ／下.必.上	上（ガード不能）.中	なし,30	14～15,20
掃歩頂肘（そうほちょうちゅう）	しゃがみ／下	中	13	13～15
砲捶（ほうすい）	立ち上がり／上	中	20	24～26
翻背纏絲（ほんせいてんし）	立ち上がり／下	下	20	28～31
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	立ち上がり／上下	中	18	18～19
伏虎打閃（ふっこだかい）	歩き／上.上	中.中	20,21	23～24,32

伏虎撃壁靠(ふっこげきへきこう)	歩き／上,上,□押しながら上	中,中,中	20,21,近35,中25,遠20	23~24,32,23~27
左端脚(さたんきゃく)	走り／上	中	12	15~17
連環腿(れんかんたい)	走り／上,上	中,中	12,15	15~17,18~19
穿疾歩(せんしっぽ)	走り／上下	中	30	14~20
滑掃腿(かっそうたい)	走り／下	下	18	14~17
鉄山靠(てつざんこう)	走り／□,上	中	近32,中23,遠20	16~20
体当り(たいあたり)	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20 後ろ向き 30	45~55 35~55

●ジャスト技

闖歩鉄山靠(ちんぽてつざんこう)	上必、方向キー左or右、上	中	近35,中25,遠20	24~26,16
圏抱頂肘(けんほうちょうちゅう)	方向キー90度／上,上	中,中,中	12,13,25	23~25,12~14,23~24
伏虎撃幻靠(ふっこげきげんこう)	歩き／上,上,方向キー左or右、上	中,中,中	近35,中25,遠20	23~24,32,16
掃翼頂(そうよくちょう)	しゃがみ／下,上	中,中	13,20	14~15,24~26
崩身幻山靠(ほうしんげんざんこう)	ステップ／下,必,方向キー左or右、上	上,中	35	14~15,16

●投げ技

大纏崩捶(だいてんほうすい)	正面から／□上下	-	40	1~140
進歩里胯(しんぽりこ)	正面掴み後／上押し続け	-	なし	1~68
鷂子栽肩(ようしさいけん)	左面から／□上下	-	40	1~71
六大開胯(ろくだいかいこ)	右面から／□上下	-	40	1~97
激山靠(げきざんこう)	背面から／□上下	-	30	1~134
貼山靠(てんざんこう)	正面から方向キー1回転／□上下	-	60	1~109

●必殺技

神槍(しんそう)	必	ガード不能	20	-
神槍二段(しんそうにだん)	必,必	ガード不能	20,20	-
天神撃槍(てんしんげきそう)	必,上	ガード不能	20	-
地神撃槍(ちしんげきそう)	必,下	ガード不能	30	-
命破神槍(めいはしんそう)	必押し続け	ガード不能	60	-
降下槍(こうかそう)	ジャンプ／必	ガード不能	20	-
旋風槍(せんぷうそう)	方向キー1回転／必	ガード不能	15×5	-
打開(だかい)	必殺技ゲージなし／必	中	30	32
打開川掌(だかいせんしょう)	必殺技ゲージなし／必,上	中,中	30,20	32,24~26

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
大纏崩捶(だいてんほうすい)	正面から／□上下	42~45
進歩里胯(しんぽりこ)	正面掴み後／上押し続け	なし
鷂子栽肩(ようしさいけん)	左面から／□上下	25~30
六大開胯(ろくだいかいこ)	右面から／□上下	36~41
激山靠(げきざんこう)	背面から／□上下	26~32
貼山靠(てんざんこう)	正面から方向キー1回転／□上下	48~53

狼少女 ジョー

●連係技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
ネイチュアニー	上	中	10	13
プリズナーキックス	上.上.上(A)	中,中,中	10,15,23	13,20,30~32
ダブルハイローキック	上.上.下	中,中,下	10,15,17	13,20,30~32
ウィザートキックス	上.上.下.上(A)	中,中,下,中,上	10,15,17,15,15	10,20,30~32,3[illegible]~34,8~13
ブレイングハイ	上.下.上	中,下,中	10,17,20	13,23~26,29~31
ブレイングロー	上.下.下(A)	中,下,下	10,17,20	13,23~26,3[illegible]~32
テイルストライク	上下	中	23	17~19
ウィングキック	上必	中	20	18~20
イリューションファング	上必.上.上	中,中,中	20,18,20	18~20,16,40~43
ホーンブレイクバイティング	上必.下.下(A)	中,下,下	20,18,18	18~20,38,39,34~35
ホーンブレイクヘビー	上必.下.下(B).上.上.上(B)	中,下,下,中,中,中,中,中	20,18,18,15,15,15,15,20	18~20,38~39,34~35,34~35,9,25~27,6~7,25
ホーンブレイクアウトレイジ	上必.下.下(B).上.上下.上下	中,下,下,中,中,中,中	20,18,18,15,15,15,15	18~20,38~39,34,35,34~35,9
ホーンブレイクパニック	上必.下.下(B).上.上下下(A)	中,下,下,中,中,中,下	20,18,18,15,15,15,20	18~20,38~39,34~35,34~35,9
ワイルドソニック	上下必	下	10,20	1~44,0~20,0~19
ソニックダイヤモンド	上下必.必連打	ガード不能	10,20	1~44,0~20,0~19
ネイチュアロー	下(B)	下	10	16~17
ジェイルコンビネーション	下(B).上(A).上.上.上	下,中,中,中,中	10,15,20,25,20	16~17,24,34,39~40,30~32
アレストキックス	下(B).上(A).上.下	下,中,中,下	10,15,20,20	16~17,24,34,3[illegible]~33
ディテインキックス	下(B).上(A).下	下,中,下	10,15,20	16~17,24,26~27
キャプチャーキックス	下(B).下(A).上.上(A).上(A)	下,下,中,中,中,中,中	10,15,15,15,15,15,20	16~17,26~27,34,35,9,25~27,6~7,2[illegible]
アメイジングコンビネーション	下(B).下(A).上.上下.上下	下,下,中,中,中,中	10,15,15,15,15,15	16~17,26~27,34~35,9,27~32,29
ハルーシネイションキックス	下(B).下(A).上.上下.下(B)	下,下,中,中,中,下	10,15,15,15,20	16~17,26~27,34,35,9,27~32,42~4[illegible]
ウィックドキックス	下(B).下(A).下.上(A)	下,下,下,中	10,15,20,25	16~17,26~27,23~24,44~47
デンジャーアンクル	下必	中	25	28~31
デンジャーダンス	下必.上	中,中	25,18	28~31,26~27
リップスピンカウント	[illegible]上(A).上(A).上	中,中,中	20,20,25	23~24,24,26,31~33
リップスピンナンバー	[illegible]上(A).下(A).上(A)	中,下,中	20,20,25	23~24,26~27,44~47
ギロリップカウント	[illegible]上(A).上下(A)	中,中	20,15,15	23~24,37,40,8~13
メガリップカウント	[illegible]上(A),[illegible]上(A).上下(A)	中,中,中,上	20,25,15,15	23~24,39~40,37~40,8~13
ギガリップカウント	[illegible]上(A).[illegible]上(A).[illegible]上(A).上下(A)	中,中,中,中,上	20,25,25,15,15	23~24,39~40,42,44,37~40,8~13
スピニングファング	[illegible]下(A).上(A)	下,中	20,25	23~24,44~47
[illegible]ロンキック	[illegible]上必	中	15	16~19
リターンアース	[illegible]下必	中	23	35~40
[illegible]ラッジフェイント	方向キー90度／上	中	18	28~29
デストラクションスピン	方向キー1回転／上	中	終わりまで10	35~
ワイルドボーキック	ステップ／下[illegible]押し続け上	中	25	32~37

ワイルドブラッド	ステップ／下(□離し)上	中	19	16~18
ローリングバイティング	ステップ／下,下	下	5,5,5	17~38
ハンティングツイン	しゃがみ／上,上	中,中	20,25	18~19,31~33
ダブルロー＆ワンハンドキック	しゃがみ／下(AB),下,上	下,下,中	18,18,18	22~24,36~38,17~18
リジョイダンス	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)上(B),上,上,上	下,下,中,下,中,中,中,中	18,18,18,15,15,20,25,20	22~24,36~38,17~18,16~17 24 34 39~40 30~32
リジョイスルー	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)上(B),上,下	下,下,中,下,中,中,下	18,18,18,15,15,20,20	22~24,36~38,17~18,16~17,24,34,31~33
インザニティダンス	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)上(B),下	下,下,中,下,中,下	18,18,18,15,15,20	22~24 36~38 17~18,16~17 24,26~27
ケルベロスコンビネーション	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)下,上(B),上,上(B)	下,下,中,下,下,中,中,中,中,中	18,18,18,15,15,15,15,15,15,20	22~24,36~38,17~18,16~17,[illegible]~27,34~35,9,25~27,5~7,25
レイジダンシング	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)上,上下,上下	下,下,中,下,下,中,中,中,中,中	18,18,18,15,15,15,15,15,15	22~24,36~38,17~18,16~17,26~27 34~35,9,27~32,29
ハウンドコンビネーション	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)下,上,上下,下(A)	下,下,中,下,下,中,中,中,中	18,18,18,15,15,15,15,15,20	22~24,36~[illegible],17~18,16~17,[illegible]~27,34~35,9,27~32,42~45
フェンリルコンビネーション	しゃがみ／下(AB),下,上,下(A)下,下(B),上(B)	下,下,中,下,下,下,中	18,18,18,15,15,20,25	22~24,36~38 17~18,16~17,26~27,23~24 44~47
[illegible]ローキック	立ち上がり／上	中	19	22~23
ビーストアロー	立ち上がり／上,上下	中,中	19,20	22~23,23~24
フレイムプレイ	歩き／上(A),上	中,中	20,20	24~26,45~46
クロスボウアロー	走り／上	中	25	29~35
クルーエルダイナミック	走り／上下	中,中	15,20	26~28,11~13
クレイジーシザー	走り／上下,上	中,中,中	15,20,20	26~28,11~13,24~28
ルナティックダンス	走り／上下,下	中,中,下	15,20,20	26~28,11~13,33~34
グライドキック	走り／下	下	10	16~30
ターンバックキック	走り／□,上	中	20	20
レックレスアタック	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20 後ろ向き 30	45~55 35~45

●ジャスト技

ホーンブレイクドレッド	上め,下,下(A),上,上下,上	中,下,下,中,中,中,中	20,18,18,15,15,15,25	18~20,38~39,34~35,34~35,9,27~32,34~42
サプライズコンビネーション	下,[illegible],下,上,上下,上	下,下,中,中,中,中	10,15,15,15,15,25	16~17,26~27,34~35,9,27~32,34~42
ジャストインフィニティ	□上(A),□上(A),□上(A),上(×無限)(A),上下(A)	中,中,中,中(×∞),中,上	20,25,25,25,15,15	23~24,39~40,42~44,42~44,37~40,8~13
リベンジコンビネーション	しゃがみ／下(AB),下,上,下(B),下,[illegible],上下,上	下,下,中,下,下,中,中,中,中	18,18,18,15,15,15,15,15,25	22~24,36~38,17~18,16~17,[illegible]~27,34~35,9,27~32,34~42
ソニックバウンド	背を向けて／上	中	25	34~42

●投げ技

[illegible]ブッキングスルー	正面から／□上下		40	1~113
バウンドリジェクト	正面掴み後／上押し続け	-	40	1~159
[illegible]ームブッキングスルー	正面掴み後／下押し続け	-	40	1~160
フェイススマッシュバイオレンス	左面から／□上下		40	1~104
ムーンサルトニーダイブ	右面から／□上下	-	40	1~159
フェイススタンプ	背面から／□上下	-	40	1~124
インカルキュラブルスロー	背面掴み後／上押し続け	-	40	1~134
ラグナロク	正面から 方向キー1回転／□上下	-	59(8,8,8,35)	1~239

●必殺技

チェンジフォーム	必(狼←→人間の形態変化)	ガード不能	15	3~24
ウルヴェンキック	チェンジフォーム後／上	ガード不能	15	16~18
ウルヴェンネイル	チェンジフォーム後／下	ガード不能	8	17~19

ハードアサルト	チェンジフォーム後／上下	ガード不能	20	25~33
インサルトキック	チェンジフォーム後／背中を向けて／上	ガード不能	15	23~30
GA・ウォーンアタック	チェンジフォーム後／走り／上下	ガード不能	15	7~19
ルナティックハイ	必殺技ゲージなし／必	中,中,中,中,中	20(44444)	10~38

●背後状態からの派生技

マッドキック	背を向けて／上下	中	15	29
ダーティロー	背を向けて／下(B)	下	20	42~45

(A)　=方向キー後ろで[背後状態からの派生技]に派生可能
(B)　=方向キー左右でキャンセル移動可能
(AB)　=上記(A)と(B)両方の行動可能
(×無限) =入力した数により任意回数出せる

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
ネックフッキングスルー	正面から／□上下	25~28
バウンドリジェクト	正面掴み後／上押し続け	58~61
アームフッキングスルー	正面掴み後／下押し続け	42~45
フェイススマッシュバイオレンス	左面から／□上下	52~54
ムーンサルトニーダイブ	右面から／□上下	43~47
フェイススタンプ	背面から／□上下	66~70
インカルキュラブルスロー	背面掴み後／上押し続け	41~43
ラグナロク	正面から 方向キー1回転／□上下	33~36

ダッシャー 猪場

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
チョップ	上	上	15	13~15
トリプルチョップ	上,上,上	上,上,上	15,15,15	13~15,19,20~22
熱血(ねっけつ)チョップ	上押し続け	上(ガード不能)	20	24~25
ローリングアッパー	上下	中	25	18~24
ナックルパート	上必	上(ガード不能)	15	41
ローキック	下	下	15	20
魂心(こんしん)ローキック	下押し続け、下	下,下	23,15	30~31,37
ターンローキック	下必	下	25	29~31
唐竹割り(からたけわり)	□上	中	20	24~25
悶絶唐竹割り(もんぜつからたけわり)	□上押し続け	ガード不能	25	34~35
地獄突き(じごくづき)	□上、□離す	上(ガード不能)	25	70~71
虫尻り(むしじり)	地獄突き中／必	中	80	84~86
足払い(あしばらい)ローキック	□下	下	20	20
骨法浴びせ蹴り(こっほうあびせげり)	□下必	中	25	35~40
左延髄斬り(ひだりえんずいぎり)	方向キー90度(時計回り)／上	中	20	29~30
右延髄斬り(みぎえんずいぎり)	方向キー90度(反時計回り)／上	中	20	29~30
スライドレフトアリキック	方向キー90度(時計回り)／下(コマンド入力後□でキャンセル可)	下	20	29~30
スライドライトアリキック	方向キー90度(時計回り)／下(コマンド入力後□でキャンセル可)	下	20	29~30

ケンカキック	ステップ／上	中	20	19~21
根性平手(こんじょうひらて)	ステップ／下、上	上(ガード不能)	10	17~19
必勝(ひっしょう)ストンピング	ステップ／下、下	下	25	21
フロントキック	しゃがみ／上	中	18	20
炸裂(さくれつ)ダブルキック	しゃがみ／上、上	中,中	18,20	20,27~30
猛烈(もうれつ)フロントキック	しゃがみ／上押し続け	ガード不能	30	30~31
爆烈(ばくれつ)ダブルキック	しゃがみ／上押し続け、上	ガード不能,中	30,20	30~31,27~30
Dahアッパー	立ち上がり／上	中	25	26~27
ナックルボンバー	歩き／上	中	25	34~38
ダッシャーラリアート	走り／上	上	28	22~25
ドロップキック	走り／上下	中	25	27~29
アリキック	走り／下、下、下	下,下,下	20,15,15	18,31,31
ダッシュ延髄(だっしゅえんずい)	走り／上	中	20	29~30
バックターンキック	走り／、上	中	20	20
フライングエルボードロップ	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	30	55~65

●ジャスト技

双絶(そうぜつ)ナックルパート	上め、上、上	上,上,上(三発ともガード不能)	15,18,29	41,38,38

●投げ技

ヘッドバット	正面から／上下	-	35	1~147
ヘッドバットツー	ヘッドバット後／	-	35,15	1~147（投げコンボフレーム82~85）,1~111
ヘッドバットスリー	ヘッドバットツー後／	-	35,15,25	1~111（投げコンボフレーム42~45）,1~139
DSD（ダッシャースクリュードライバー）	正面掴み後／上押し続け	-	40	1~168
ネックシザースホイップ	正面掴み後／下押し続け	-	40	1~179
腕ひしぎ十字固め（うでひしぎじゅうじがため）	左面から／上下	-	40	1~183
タイガーレッグロック	右面から／上下	-	35	1~213
インディアンデスロック	タイガーレッグロック後／	-	35,13	1~213（投げコンボフレーム167~176）,1~244
インディアンデスロックツー	インディアンデスロック後／	-	35,13,12	1~244（投げコンボフレーム218~222）,1~144
鎌固め（かまがため）	インディアンデスロックツー後／	-	35,13,12,25	1~144（投げコンボフレーム116~120）,1~209
ドラゴンスープレックス	背面から／上下	-	40	1~147
卍固め（まんじがため）	背面掴み後／上押し続けor下押し続け	-	40	1~240
キャプチュード	上下め	-	35	5~10(右1~149)(左1~154)
ダッシャーバスター	正面から方向キー1回転／上下	-	60	1~239
パワーボム	インタラプト後／	-	40	1~114

●ダウン投げ

スリーパーホールド	あおむけ中／上から方向キー1回転／上下	-	30	1~226
スコーピオンデスロック	あおむけ中／下から方向キー1回転／上下	-	30	1~239
チキンウイングフェイスロック	あおむけ中／左から方向キー1回転／上下	-	30	1~236
フィギュアフォーレッグロック	あおむけ中／右から方向キー1回転／上下	-	30	1~226
インディアンデスロック	うつぶせ中／上から方向キー1回転／上下	-	30	1~234
キャメルクラッチ	うつぶせ中／下から方向キー1回転／上下	-	30	1~176
ストラングルフォールド	うつぶせ中／左から方向キー1回転／上下	-	30	1~199

ボー&アロー	うつぶせ中 右から方向キー1回転 上下		30	1~231

●敵ダウン中

ドラゴンスープレックス	あおむけ中／上から／必	-	50	159
ジャイアントスイング	あおむけ中／下から／必	-	50	239
ツームストンドライバー	あおむけ中／左から／必	-	50	149
かんぬきスープレックス	あおむけ中／右から／必	-	50	153
ダブルアーム スープレックス	うつぶせ中／上から／必	-	50	254
起(お)こしてから バックドロップ	うつぶせ中／下から／必	-	40	139
タイガードライバー	うつぶせ中／左から／必	-	50	141
タイガードライバー	うつぶせ中／右から／必	-	50	141

●闘魂スタンス投げ

闘魂(とうこん)スタンス	必,上	-	なし	10~57
裏肘固め(うらひじがため)	(左腕)	-	40	1~144
ブルドッキング ヘッドロック	(右腕)	-	40	1~122
足固め渦落し(あしがためうずおとし)	(左脚)	-	40	1~59
足一本背負い(あしいっぽんぜおい)	(右脚)	-	40	1~79

●タックル後の投げ

タックルホールド	タックル後 上押し続け	-	35	1~219

●必殺技

ダッシャーボム	必	-	50	1~73,1~124
ファイナルダッシャー	必押し続け	-	50,25,30	1~73,1~124,1~92,1~174
ダッシャーヘッドバット	必,走り中に上下	中	40	1~73,43~47
ダッシャーシザース	必殺技ゲージなし／必,必,必	中,中,中	18,18,18	19~20
ホーミング ボディープレス	ジャンプ降下中／必	ガード不能	30	27~32

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
ヘッドバット	正面から／上下	68~72
ヘッドバットツー	ヘッドバット後／	31~35
ヘッドバットスリー	ヘッドバットツー後／	58~62
DSD(ダッシャースクリュードライバー)	正面掴み後／上押し続け	53~57
ネックシザースホイップ	正面掴み後／下押し続け	17~22
腕ひしぎ十字固め(うでひしぎじゅうじがため)	左面から／上下	80~87
タイガーレッグロック	右面から／上下	47~51
インディアンデスロック	タイガーレッグロック後／	101~105
インディアンデスロックツー	インディアンデスロック後／	28~32
鎌固め(かまがため)	インディアンデスロックツー後／	28~31
ドラゴンスープレックス	背面から／上下	25~30
卍固め(まんじがため)	背面掴み後／上押し続けor下押し続け	78~81
キャプチュード	上下必	なし
ダッシャーバスター	正面から方向キー1回転／上下	38~42
パワーボム	インタラプト後／	53~57

闘魂スタンス投げ (とうこんすたんすなげ)	必, 上 (左腕,右腕)	35~38
闘魂スタンス投げ (とうこんすたんすなげ)	必, 上 (左脚,右脚)	40~43
アンクルホールド	タックル後／上 押し続け	69~72

韓・大韓

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
キリングジャブ	上	上	10	11
キリングブレイド	上, 上, 下	上, 上,下	10,10,16	11,16,16
ファンシェイプコンビネーション	上, 上, 上, 上, 上	上,上,上,上,上	10,10,18,20,17	11,16,20~22,14,20~24
ファンブレイドコンビネーション	上, 上, 上, 下, 上	上,上,上,下,上	10,10,18,15,17	11,16,20~22,14,20~24
アルティマヒール	上下必	ガード不能	40	65~67
ヒールスライス	上必	中	25	29~32
ブレイドキック	下	下	11	16
リングキック	下必 or しゃがみ／下 or 歩き／下	下	13	22~25
リンギングスケアクロウ	下必, 上 or しゃがみ／下, 上 or 歩き／下, 上	下,上	13,20	22~25,38~41
スワローハンティング	上下	中	19	18~22
スワロースラスト	上下, 上	中,中	19,25	18~22,25~28
イーグルヒール	上	中	20	24~25
スピアキック	下	下	19	21~23
ジャベリンコンビネーション	下, 上, 上	下,中,中	19,15,18	21~23,20~22,19
デスフレイル	下, 下, 下, 下	下,下,下,下	19,12,13,15	21~23,27,24~29,25~27
フェザーキック	上必	中	15	16~19
ライディングバード	下必	中	23	39~40
ターンヒール	方向キー90度／上	中	23	31~33
レイピアキック	ステップ／上	中	18	19
フレイルキック	ステップ／下	下	18	24
トゥーアックス	しゃがみ／上	中	15	11~16
アックスヒール	しゃがみ／上, 上	中,中	15,20	11~16,25~28
ターンランスキック	立ち上がり／上	中	20	20~22
ランスヒール	立ち上がり／上, 上	中,中	20,22	20~22,46~50
ハルバードキック	歩き／上, 上, 上	上, 上, 上	22,22,22	25~28,23~29,25~27
ハンティングトマホーク	走り／上, 上, 上	中,中,中	17,16,23	23~27,17~18,23~24
ライディングクロウ	走り／上	中	17	23~27
ノースタイヴピッキング	走り／上, 上(ヒット後),上,上,上	中,中(ヒット後),中,中,中	17,10,10,10,25	23~27,18~20,18~20,18~20,22~27
グランドチャクラム	走り／下	下	10	16~30
スリングキック	走り／上下	上	22	19~22
スリングシックル	走り／上下, 下	上,下	22,17	19~22,24~27
グランドシックル	走り／下	下	20	21~26
リバースヒール	走り／上	中	20	16~22
ディスパレイトアタック	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20 後ろ向き 30	45~45,35~55

●モーションチェンジ

ライト・スケアクロウ	□上 押し続け	-	-	-
レフト・スケアクロウ	必殺技ゲージなし／必	-	-	-

●モーションチェンジ後の技

クロウピーク	上	中	16	11
クロウピックコンビネーション (以下CPC 4発目までなら▲へシフト可能)	上.上.上.上.上.上.上.上(右足始動) (左足始動)	中,中,中,中,中,上,上,中	右16,18,19,14,15,22,25,20 左16,18,14,12,14,21,27,21	11,15~16,10~11,11,15~16,10~11,21~23,14
ピックスイッチ	上 下 上 上 上 上 (右足始動) (左足始動)	中,下,中,上,上,上	右16,13,14,21,27,21 左16,13,15,22,25,20	11,21,15~16,10~11,21~23,14
▲ スイッチキック	下 (押すたびに蹴り足は変わる)	下	13	21
スイッチング コンビネーション	下.上.上.上.上 (右足始動) (左足始動)	下,中,中,上,上	右13,14,21,27,21 左13,15,22,25,20	21,15~16,10~11,21~23,14
トリプルウィンガー	上.上.上 (右足始動) (左足始動)	上,上,上	右28,20,17 左30,20,17	20~22,14,20~24
トリプルフラッター	□上.下.上 (右足始動) (左足始動)	上,下,上	右28,15,17 左30,15,17	20~22,14,20~24

●ジャスト技

インジャリーフレイル	下. 下. 下. 上	下,下,下,中	11,12,12,14	16,17,17~18,19
ダイイングフレイル	下. 下. 下. 下	下,下,下,下	11,12,12,19	16,17,17~18,32
コンボゲインフル	上.上.上.上 (CPC 4発目へシフト)	上,上,上,上	10,10,18,13	11,16,20~22,10~11
コンボブラッド ハウンド	□下.下.上(▲orCPC2発目へシフト)	下,下,中	19,12,14	21~23,27,16
コンボパトリオット	走り／上上上上上上上	中,中,中,中,上,上,中	17,16,14,15,22,25,20	23~27,17~18,11,15~16,10~11,21~23,14

●投げ技

ホールド バルチザンキック	正面から／□上下	-	40	1~109
リバース ワンハンドスルー	左面から／□上下	-	40	1~69
キックブラッシュ	右面から／□上下	-	30	1~77
ブラッシュギロチン	キックブラッシュ後／□	-	45	1~77(投げコンボフレーム33~37)1~128
インフェルノ	背面から／□上下	-	40	1~164
アーマゲドン	正面から 方向キー1回転／□上下	-	4,4,4,4,4,4,4,4	1~164
アポカリプス	アーマゲドン後／□	-	4,4,4,4,4,4,4,4,6,6	1~164(投げコンボフレーム93~98)1~147

●必殺技

コリア1号	必	ガード不能	20~75	-
コリア10号	必 押し続け	ガード不能	20,20,20	-

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
ホールドバルチザンキック	正面から／□上下	16~20
リバースワンハンドスルー	左面から／□上下	44~47
キックブラッシュ	右面から／□上下	23~27
ブラッシュギロチン	キックブラッシュ後／□	44~48
インフェルノ	背面から／□上下	24~26
アーマゲドン	正面から方向キー1回転／□上下	38~34
アポカリプス	アーマゲドン後／□	9~13

クラウド・ストライフ

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
ソルジャージャブ	上	上	10	11
ソルジャーハイロー	上.下	上,下	10,10	11,16

ソルジャーチェーン	上.上.下	上,上,下	10,10,15	11,15~16,22~27
神羅式(しんらしき)チェーン・デストラップ	上.上.上.上	上,上,中,中	10,10,12,20	11,15~16,16~18,19~20
神羅式(しんらしき)チェーン・K×K	上.下.下.上	上,下,下,上	10,10,12,20	11,16,20,21~24
ソルジャーニー	上下	上	10	18~19
ソルジャーエルボー	上下必	中	12	16~18
デストラップショート	上下必.上	中,中	12,20	16~18,19~20
ソルジャーフック	上必	中	18	23~25
神羅式(しんらしき)チェーン・ウィル	上必.上.上	中,中,中	18,15,25	23~25,19~20,26~28
神羅式(しんらしき)チェーン・ジェネシス	上必.上.下	中,中,下	18,15,20	23~25,19~20,31~36
ソルジャーローキック	下	下	10	16
ソルジャーオリジナル	下.下.上	下,下,上	10,12,20	16,20,2,1~24
ニードルロー	下必	下	12	22
ソルジャーハイキック	[illegible]上	上	12	14
ソルジャーフェイント・レフト	方向キー90度(反時計回り)/上	中	20	29~35
ソルジャーフェイント・ライト	方向キー90度(時計回り)/上	中	20	29~35
ロースピンキック	しゃがみ/下or[illegible]下	下	15	22~27
魔晄(まこう)パンチ	ステップ/下.上	中	20	12~13
クールキック	立ち上がり/上	中	16	14~17
バックターンキック	走り/[illegible]上	中	20	20
エアバスター	走り/上	上	23	24
ソルジャータックル	走り/上下	中	20	17~22
スライドバスター	走り/下	下	10	16~22
ソルジャーニードル	走り/[illegible]上	中	18	19
ケイオスアタック	敵よりも高い位置で/上下	ガード不能	20(後ろ向き)30	45~55 35~55

●ジャスト技

クールチェーン	上.下.上	上,下,中	10,10,16	11,16,14~17
ザックスチェーン	上.上.下.上.上	上,上,下,中,中	10,10,15,20,25	11,15~16,22~27.17~21.13~16
神羅式(しんらしき)チェーン・アルファ	上必.上.下.上.上	中,中,下,中,中	18,15,20,20,25	23~25,19~20,31~36,17~21,13~16
神羅式(しんらしき)チェーン・ブラスティー	[illegible]上.上.上	上,上,中	12,15,25	14,20,30~33
ザックスショート	しゃがみ/下.上.上or[illegible]下.上.上	下,中,中	15,20,25	22~27,17~21,13~16

●投げ技

フロントスープレックス	正面から/[illegible]上下	-	40	1~89
ホールドスラッシュ	正面掴み後/上押し続けor下押し続け	-	40	1~139
サイドスルー	左面から/[illegible]上下	-	40	1~86
フォールネック	右面から/[illegible]上下	-	40	1~60
破晄投げ(はこうなげ)	背面から/[illegible]上下	-	60	1~89
超究武神覇斬(ちょうきゅうぶしんはざん)	正面から方向キー1回転/[illegible]上下	すべて刀	7,6,6,6,6,6,6,6,6,6,30	13~19,7~11,12~18,15~20,16~21,17~22,20~25,25~30,7~11,12~18,43~48

●必殺技

剣を抜く(けんをぬく)	必	なし	なし	なし
メテオレイン	必押し続け	ガード不能	20,20,20	-
神羅　一の太刀(しんら　いちのたち)	上	刀	20	23~26

バスターソードチェーン	上.上.上	刀	20,20,20	23～26,23～28,30～35
神羅 二の太刀(しんら にのたち)	下	刀	20	24～29
ハードブレイカー	下.下.下	刀,刀,刀	20,20,20	24～29,28～32,29～33
セフィロスコンボ(インコンプリート)	上下.上.上.上	刀,刀,刀,刀	20,20,25	26～32,33～38,47～52
ルーンブレイドチェーン	上下.下.下.下	刀,刀,刀,刀	20,20,20	24～29,28～32,29～33
ブレイバー	上下.□上	刀	20	43～48
凶斬り(きょうぎり)	上下.上.上.上	刀,刀,刀,刀,刀	20,20,15,15,25	26～32,33～38,36～42,7～11,12～18
バタフライエッジ	□上.上.上	刀,刀,刀	20,20,25	22～27,26～31,26～31
クライムスラッシュ	移動中／□上	刀	30	40～50
クライムハザード	移動中／□上.上	刀	30,20	40～50,21～36
クライムミラージュ	クライムスラッシュのモーション中／下	刀	20	14～23
釘バット斬り(くぎばっとぎり)	必殺技ゲージなし／必	刀	15	35～42

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
フロントスープレックス	正面から／□上下	37～42
ホールドスラッシュ	正面掴み後／上 押し続けor 下 押し続け	25～30
サイドスルー	左面から／□上下	38～44
フォールネック	右面から／□上下	27～33
破眺投げ(はこうなげ)	背面から／□上下	33～38
超究武神覇斬(ちょうきゅうぶしんはざん)	正面から 方向キー1回転／□上下	白刃取り

注）攻撃判定欄の「刀」は剣攻撃で、ガード不能。白刃取り、インタラブトは可能。ただし下段の剣攻撃はインタラブトできません。

ティファ・ロックハート

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●連係技				
ザンガン流(りゅう)ジャブ	上	上	10	12
ちょっと背(せ)のびパンチ	上.上	上,上	10,10	12,15,
ダブルパンチサイドキック	上.上.上	上,上,中	10,10,25	12,15,24
ザンガンコンビネーション	上.上.下.上	上,上,下,上	10,10,24,24	12,15,16,24～25
ドラゴンクロー	上必.上	中,中	15,15	15～17,18
パンチローキック	上.下	上,下	10,10	12,16
ミスリルクローコンボ	上.下.上	上,下,上	10,10,24	12,16,24～25
ダブルサマーソルト	上下.上	中,中	20,15	15～21,13～18
ドルフィンブロウ	上下必	中	20	20
ドルフィンブロウ・リアル	上下必押し続け	ガード不能	35	20
ザンガン流(りゅう)ローキック	下	下	10	16
タイガークロー	下.上	下,上	10,24	16,24～25
グランドグラブキック	下必	下	30	33～34
ザンガン流(りゅう)ミドルキック	□上押し続け	中	15	14
ミドルサマー	□上押し続け.上	中,中	15,20	14,19～23
ステップサマー	□上.上	中	25	14～18
クリスタルグラブキック	□上.下	下	25	34～38

ザンガン流跳び蹴り (ざんがんりゅうとびげり)	上必	中	15	16~19
水面蹴り (すいめんげり)	下	下	15	18~19
モータードライブ	下、上	下,中	15,26	18~19,43~44
ザンガン流浴びせ蹴り (ざんがんりゅうあびせげり)	下必	中	23	35~40
サークルキック	方向キー90度／上	上	30	27~28
シュートキック	方向キー90度／下	下	25	16~18
ザンガン流(りゅう)エリアルサマー	走り／上、上、上	中,中,中	15,12,20	14~16,13~1,18~24
アバランチタックル	走り／上下	中	20	17~22
ザンガン流(りゅう)スライディング	走り／下	下	10	16~30
サイドファンキック	走り／、上	中	26	24~30
オーバーソウル	走り／下、上	下,中	10,10	14~16,15~19
ダイアナックルキック	しゃがみ／上	中	20	21~23
セブンスヘブン	ステップ／上	中	30	20~21
オーバードライブ	ステップ／上、下	中,下	30,15	20~21,38~39
オーバードライブプラス	ステップ／上、下、上	中,下,中	30,15,26	20~21,38~39,43~44
リバースソルト	ステップ／下、上	中	10	13~18
マスターフィスト	ステップ／下、上、必	中,ガード不能	10,20~75	13~18,-
ゴッドハンド	ステップ／下、必	ガード不能	20~75	-
メタルナックルスピンキック	ステップ／下、下	下	25	29~30
フライングボディプレス	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20 後ろ向き 30	45~55,35~55

●ジャスト技

ローサマー	下、上	下,中	10,20	16,11~15
コンボプラズマ	上、下、上	上,下,中	10,10,20	12,16,11~15
ザンガンコンボプラズマ	上、上、下、上	上,上,下,中	10,10,10,20	12,15,16,11~15

●投げ技

メテオドライブ	正面から／上下	-	40	1~120
サマーソルト	正面掴み後／上押し続け	-	40	1~99
掌打(しょうだ)ラッシュ	正面掴み後／下押し続け	-	24,16	1~154
ムーンサルトプレス	左面から／上下	-	40	1~124
アームブレイカー	左面掴み後／上押し続けor 下押し続け	-	40	1~183
ヘッドロックスルー	右面から／上下	-	40	1~63
アバランチドロップ	背面から／上下	-	40	1~143
メテオストライク	正面から 方向キー1回転／上下	-	60	1~201

●必殺技

ファイナルヘブン	必	ガード不能	20~75	-
ファイナルソウル	必、上	ガード不能	20~75	-
ファイナルヘル	必、下	ガード不能	20~75	-
ヘル&ヘブン	必押し続け	ガード不能	20,20	-
プレミアムハート	方向キー入れ／必	ガード不能	20~75	-
プラチナフィスト	ジャンプ／必	ガード不能	20	-
ケアルラ	必殺技ゲージなし／必	なし	なし	

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
メテオドライブ	正面から／＿上下	48～52
サマーソルト	正面掴み後／上押し続け	22～26
掌打(しょうだ)ラッシュ	正面掴み後／下押し続け	39～42
ムーンサルトプレス	左面から／＿上下	40～47
アームブレイカー	左面掴み後／上押し続けor 下押し続け	80～87
ヘッドロックスルー	右面から／＿上下	38～45
アバランチドロップ	背面から／＿上下	53～59
メテオストライク	正面から 方向キー一1回転／＿上下	53～57

セフィロス

●連係技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
マスタリージャブ	上	上	10	11
マスタリーハイロー	上.下	上.下	10,10	11,16
ジェノバリンケージ・BIRTH	上.上.下	上.上.下	10,10,15	11,15～16,22～27
ジェノバリンケージ・SYNTHSIS	上.上.上.上.上	上.上.中.中.中	10,10,12,20,18	11,15～16,16～18,19～20,19
ジェノバリンケージ・DEATH	上.下.下.上	上.下.下.上	10,10,12,20	11,16,20,21～24
マスタリーニー	上下	上	10	18～19
マスタリーエルボー	上下必	中	12	16～18
フェイタルトラップ	上下必.上.上	中.上.上	12,10,15	16～18,18～19,14～17
マスタリーフック	上必	中	18	23～25
マスタリーロー	下	下	10	16
エンシェントピース	下.下.上	下.下.上	10,12,20	16,20,21～24
スティングロー	下必	下	12	22
マスタリーハイ	＿上or 歩き／上 or ステップ／上	上	12	14
ツインハイ	＿上.上	上.上	12,15	14,20
マスタリースラッシュ	＿上必	中	15	16～19
グランドビート	＿下必	中	23	35～40
レプトレースキック・レフト	方向キー一90度(反時計回り)／上	中	20	29～35
レプトレースキック・ライト	方向キー一90度(時計回り)／上	中	20	29～35
トルネードキック	しゃがみ／下or ＿下	下	15	22～27
ジェノバシュート	ステップ／下.上	上	15	12～13
ジェノバリッパー	ステップ／下.上下	中	25	13～16
アセンド・スパイラル	立ち上がり／上	中	20	17～21
バックターンキック	走り／＿.上	中	20	20
レイジドエア	走り／上	上	23	24
スライドチャージ	走り／下	下	10	16～22
マスタリースティング	走り／＿上	中	18	19
マスタリータックル	走り／上下	中	20	17～22

ジェノバアタック	敵より高い位置で／(上)(下)	ガード不能	20 後ろ向き時　30	45～55,35～45

●ジャスト技

ジェノバリンケージ・インコンプリート	(下).(上)	下,中	10,18	18,14～17
ジェノバリンケージ・LIFE	(上).(下).(上)	上,下,中	10,10,16	11,16,14～17
レビテーションストライク	(上)(下).(上)	上,上	10,10,	18～19,8～13
ブレイングリユニオン	(上).(上).(上)	上,上,中	12,15,25	14,20,30～33
デスペアード・エッジ	(上)(必).(上)	中,刀	18,20	23～25,44～48
フェイタルトラップ・コンプリート	(上)(下)(必).(上).(上).(上)	中,上,上,刀	12,10,15,30	16～18,18～19,14～17,46～50
ジェノバラッシュ	ステップ／(下).(上).(上).(上).(上)	上,中,中,中	15,12,20,18	12～13,16～18,19～20,19
夢想弐段(むそうにだん)	脇構え後／(上).(上)	中,刀	15,20	12～14,11～15
セフィロスコンボスペリオール	正眼の構え後／(上).(上).(上).(上)	刀,刀,刀,刀	15,10,15,22	14～17,26～30,24～27,4～7

●投げ技

ハンギングスルー	正面から／(上)(下)	-	30	1～80
フロントスープレックス	正面掴み後／(上)押し続けor(下)押し続け	-	40	1～89
ネックブレイカー	左面から／(上)(下)	-	40	1～86
サイドスープレックス	右面から／(上)(下)	-	40	1～60
デッドリースープレックス	背面から／(上)(下)	-	60	1～89
トラジディー・エンド	正面から方向キー1回転／(上)(下)	-	35+5(落下時)	1～130

●必殺技

脇構え(わきがまえ)	(必)	なし	なし	なし
柄打(つかうち)	脇構え後／(上)	中	15	12～14
閃光(せんこう)	脇構え後／(上)	刀	20	11～15
獄門(ごくもん)	脇構え後／(下)	刀	30	29～39
正眼の構え(せいがんのかまえ)	脇構え後／(必)or 横移動	なし	なし	なし
セフィロスコンボコンプリート	正眼の構え後／(上).(上).(上)	刀,刀,刀	15,10,15	14～17,26～30,24～27
地砕煉獄斬(ちさいれんごくざん)	正眼の構え後／(下).(下).(下)	刀,刀,刀	20,20,30	20～23,24～30,25～33
天舞輪廻斬(てんぶりんねざん)	正眼の構え後／(必).(上).(上)	刀,刀,刀	20,20,30	15～18,27～30,23～27
打突(だとつ)	正眼の構え後／(上)	刀	30	43～48
疾風斬(しっぷうざん)	正眼の構え後／走り／(上)	刀	20	18～22
虚実残心(きょじつざんしん)	正眼の構え後／右横移動／(上)	刀	30	38～47
打突残心(だとつざんしん)	正眼の構え後／左横移動／(上)	刀	30	36～40
正眼の構えから、脇構えへ	横移動中／(上)(下)	なし	なし	なし
飛翔空覇斬(ひしょうくうはざん)	ジャンプ／(必)	刀	20	18～26
ブラックマテリア	(必)押し続け	ガード不能	20,20,20,20	1～129
金剛破砕斬(こんごうさいはざん)	必殺技ゲージなし／(必)	刀	30	46～50

●隠し要素

ジャスト挑発1	(上)(必).(上).(下)	-	-	-
ジャスト挑発2	(上)(下)(必).(上).(上).(下)	-	-	-

注）刀はガード不能技で、インタラプト、白刃取り可能です。ただし下段の刀攻撃はインタラプトできません。

ユフィ・キサラギ

●連係技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
ウータイ流正拳突き(うーたいりゅうせいけんづき)	上	上	10	11～12
連戎山(れんじゅうざん)	上,上,上	上,上,中	10,10,18	11～12,15～16,17～19
連戎谷(れんじゅうこく)	上,上,下	上,上,下	10,10,20	11～12,15～16,22～27
ダチャオの舞(まい)	上下	中	15	17～21
ダチャオの祭(まつり)	上下,上下	中,中	15,26	17～21,26～30
明鏡止水(めいきょうしすい)	上下必	なし	なし	なし
水神様の尾(すいじんさまのお)	下	下	10	16～17
水神様の怒り(すいじんさまのいかり)	下,下,下	下,下,下	10,10,14	16～17,16,27～31
快刀乱麻(かいとうらんま)	上必	ガード不能	15	19～24
古今無双(ここんむそう)	下必	刀	20	27～36
天下無双(てんかむそう)	下必,下押し続け,上	刀,下,刀	20,14,20	27～36,25～29,27～33
万夫不当(ばんぷふとう)	下必,下	刀,刀	20,15	27～36,33～46
水神様の矛(すいじんさまのほこ)	□下	下	15	22～23
四面楚歌(しめんそか)	□下,上,上	下,中,なし	15,20	22～23,24
ダチャオの風(かぜ)	□上必	中	15	16～19
一刀両断(いっとうりょうだん)	□下必	刀	18	39～46
鶴翼陣・左陣(かくよくじん・さじん)	方向キー90度(時計回り)/上	中	17	20～23
鶴翼陣・右陣(かくよくじん・うじん)	方向キー90度(反時計回り)/上	中	17	17～20
大車輪(だいしゃりん)	方向キー1回転/上 or 下(必でジャンプ)	上(刀)	5,5,5....	7～48
雷迅蹴り(らいじんげり)	ステップ/上	中	18	19
幻身跳槍脚(げんしんちょうそうきゃく)	ステップ/下,上	中	25	22～23
幻身地衝脚(げんしんちしょうきゃく)	ステップ/下,下	下	20	24～25
幻身地衝跳槍連脚(げんしんちしょうちょうそうれんきゃく)	ステップ/下,下,上	下,中	20,20	24～25,24
退転地衝跳槍連脚(たいてんちしょうちょうそうれんきゃく)	ステップ/下,下,上,上	下,中	20,20	24～25,24
乾坤一擲(けんこんいってき)	しゃがみ/上,上,上	刀,刀,刀	15,15,30	18～25,22～29,35～45
地衝脚(ちしょうきゃく)	しゃがみ/下	下	15	21～25
折り鶴(おりづる)	立ち上がり/上	中	15	23～26
ウータイ流胴蹴り(うーたいりゅうどうげり)	歩き/上	中	12	14
ウータイ流脛蹴り(うーたいりゅうすねげり)	歩き/下	下	10	16
暴れ独楽(あばれごま)	歩き/下,下	下,下	10,14	16,27～31
疾風迅雷(しっぷうじんらい)	走り/上,上,上	上(刀),上(刀),刀	15,18,20	17～21,7～11,7～11
タイダルスライド	走り/下	下	10	16～30
抜山蓋世(ばつざんがいせい)	走り/上下,上	中,中	26,26	20～24,26～30
不撓不屈(ふとうふくつ)	走り/□,上	中	30	15～16
タイダルウェイヴ	敵より高い位置で/上下	ガード不能	20 後ろ向き時 30	45～55,35～45

●ジャスト技

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
奥義・五強聖・力(おうぎ・ごきょうせい・ちから)	立ち上がり/上,上	中,刀	15,15	23～26,17～21

奥義・五強聖・速（おうぎ・ごきょうせい・そく）	□上、上（×∞）	中,中....	18,18....	17~19,17~19....
奥義・五強聖・魔（おうぎ・ごきょうせい・ま）	上下.上下.上.上	中,中,中,刀	15,26,10,20	17~21,26~30,14~19,18~25
奥義・五強聖・武（おうぎ・ごきょうせい・ぶ）	上.上.下 上 上 上 上	上.上.下.刀.刀.刀.刀	10,10,10,15,15,15,20,30	11~12,15~16,16~17,23~29,17~24,26~30,24~27
奥義・五強聖・総（おうぎ・ごきょうせい・そう）	上下.上.上.上.上.上.下	中.中.中.中.中	15,20,6,11,11,16,30	17~21,23~25,15~17,9~11,17~19,19~20
袖鎧一触（しゅうがいいっしょく）	走り／上下.上.上.上	中,中,中,刀	26,26,10,20	20~24,26~30,14~19,18~25
血祭（ちまつり）	走り／上.上	上(刀),上(刀),刀....	15,5,5....	17~21,7~48
生者必滅（せいじゃひつめつ）	走り／上.上.上	上(刀),上(刀),刀,刀....	15,18,5,5....	17~21,7~11,7~48

●投げ技

落花流水（らっかりゅうすい）	正面から／□上下	-	40	1~149
強力（ごうりき）	正面掴み後／上押し続け	-	30	1~234
首刈槌星落（くびかりついせいらく）	正面掴み後／下押し続け	-	40	1~189
流星槌落（りゅうせいついらく）	首刈槌星落後／□	-	10	1~145
狂喜乱舞（きょうきらんぶ）	流星槌落後／□	-	10	1~167
投鞭流断（とうべんりゅうだん）	左面から／□上下	-	40	1~169
百花繚乱（ひゃっかりょうらん）	右面から／□上下	-	40	1~203
竜飛鳳舞（りゅうひほうぶ）	背面から／□上下	-	40	1~104
森羅万象（しんらばんしょう）	正面から方向キー1回転／□上下	-	60	1~175

●必殺技

風魔手裏剣（ふうましゅりけん）	必	ガード不能	20~75	-
不倶戴天（ふぐたいてん）	必押し続け	ガード不能	30,30,30	-
ホークアイ	必 上	ガード不能	20~75	-
マキビシ	必 下	踏んだら当たる	0	-
風切り（かぜきり）	方向キー入れ／必	ガード不能	20	-
煙玉（けむりだま）	ジャンプ／必	上	0	なし
しゅしゅしゅ	必殺技ゲージなし／必	上,上,上	10,10,10	12~41

●隠し要素

ジャスト挑発	疾風迅雷1発目後／下	-	-	-
ジャスト挑発2	疾風迅雷2発目後／下	-	-	-

注）刀攻撃はインタラプト、白刃取り可能です。ただし下段の刀攻撃はインタラプトできません。

ヴィンセント・ヴァレンタイン

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
ダークスジャブ	上	上	10	12
ビーストコンボ	[illegible]	上,上,上	10,10,25	12,16,24
ヘルマスカーコンボ	[illegible]	上,上,下,中	10,10,20,20	12,16,24,20
スプラッタコンボ	[illegible]	上.中.中.上.上.上.上.上	10,10,10,5,5,5,5,15	12,16,10,10,8,8,8,26~27
ライジングクロウ	[illegible]	中	22	15~18
カオスセイバー	[illegible]下必	ガード不能	40	43
ハイブロウST	[illegible]必.[illegible].[illegible]	中,中,続（ガード不能）	15,15,15	16~19,27~28,1~15
ダークスロー	下	下	13	18~19
[illegible]	下必	下	15	24

アームブロー	下必・上	中	18	16～17
クロウフック・レフト	下必・上・下	中	15	34～35
リバーショット	下必・上下	中	15	24～25
スピニングスライド	下必・下	下	18	20～23
ミディアムフラット	□上	中	20	19～20
[illegible]ルフラット	□上・上	上（ガード不能）	22	29～30
リバースロー	□下	下	20	22
リバースローハイ	□下・上	下,中	20,20	22,20
クレセントムーン	□下必	中	23	35～40
[illegible]リュージョン スピンキック	□上必・下・下	上,下,下	20,15,15	25～26,22～23,23～25
クロウアッパー・レフト	方向キー90度(時計回り)／上	中	17	20～23
クロウアッパー・ライト	方向キー右度(反時計回り)／上	中	17	17～20
チョッピングアーム	ステップ／上	中	15	21～25
チョッピングクロー	ステップ／上・上	中,中	15,22	21～25,21～23
チョッピング クラッシュ	ステップ／上・下	中,下	15,15	21～25,18
[illegible]ィンドカーズクロウ	ステップ／下・上	上	20	10
スナイパーCR	ステップ／下・上・上	上,銃（ガード不能）	20,15	10,1～15
ライトニング カーズクロウ	ステップ／下・上下	中	30	10
スピンライトニング	ステップ／下・下・上	下,中	18,20	18～19,26～29
スピニングフィン	ステップ／下・下・下	下,下	18,15	18～19,24～25
スピニング ジャスティス	ステップ／下・下・上下	下,中	18,30	18～19,10
[illegible]ーストクロウ	しゃがみ／上	上	15	26～27
カオスクロウ	しゃがみ／上押し続け	上（ガード不能）	27	38～39
[illegible]ォールキック	立ち上がり／上必	中	35	27～32
ダブルフラット	歩き／上,上 or立ち上がり／上,上	上,中	15,15	15～16,29～30
[illegible]ルズステアウェイ	走り／上・上・上	上,上,中	15,10,15	26,19,22～28
スライディング	走り 下	下	10	16～30
[illegible]リッツスラスト	走り／□上	中	30	27～28
ショルダーチャージ	走り／上下	中	23	18～24
[illegible]ーンリトレート	走り／□・上	中	20	20
ギガダイブ	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	30	42～47

●ジャスト技

[illegible]タンインパクト	[illegible]	[illegible] 上,上,上	[illegible] 10,10,5,5,5,5,5	[illegible] 10,16,10,10,8,8,26～2[illegible]
ネオサタンインパクト	[illegible] 押し続け	上,上,中,中,中,上,中,中上,上,上,上,上（ガード不能）	10,10,13,13,8,10,10,10,5,5,5,5,27	12,16,21～23,28～30,12,10,16,10,10,8,8,8,38～39
[illegible]クレツィア リグレット	上・下・上・上・下・上・上	上,中,上,上,下,中,中	10,10,10,15,13,18	12,16,10,24,27～28,15～17
スピニング フレームエルボー	下必・上・上	下,中,中	15,13,18	24,27～28,16～17
[illegible]ロウフック・ライト	下必・下・上	中	15	34～35
チョッピング コンビネーション	ステップ／上・下・上・上	中,下,中,中	15,15,13,18	21～25,18,27～28,16～17

●投げ技

[illegible]	[illegible] □上下	[illegible]	40	[illegible]
チョークボンバー	左面から／□上下	-	40	1～99

ハートプレッシャー	右面から □上下	-	40	1~117
リバーススルー	背面から／□上下	-	30	1~94
メガダンク	正面から方向キー1回転 □上下		60	1~169

●必殺技

デスペナルティ	必	ガード不能	20~75	-
ダブルリボルバー	必 必	ガード不能	20~75,20	-
トリックショット	ジャンプ／必	ガード不能	20	-
ヘテロスラッグ	必押し続け	ガード不能	30,20,20	-
ガンブレイク	必殺技ゲージなし／必	中	20	31~33

●隠し要素

ジャスト挑発	□上, 上, 下	-	-	-

増田 光司

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
フッキング・ジャブ	上	上	10	12
フッキング・ワンツープラス	上, 上, 上	上,上,中	10,10,18	12,16,30~33
コンビネーションタックルA	上, 上, 下, 上	上,上,下,中	10,10,12,10	12,18,16,24~26
コンビネーションタックルB	上, 下, 上	上,下,中	10,12,10	12,16,24~26
ストッピング	下	下	12,	16
ジョー・ブラック	下, 上	下,中	12,10	12,24~26
ボクサーアッパー	上下	中	21	15~19
フッキング・ストレイト	□上	上	10	18
ストッピングハイロー	□上, 上	上,中	10,18	18,30~33
コンビネーションタックルC	□上, 下, 上	上,下,中	10,12,10	18,16,24~26
蹴鞠浮・改(けまりうき・かい)	□下	下	20	19~21
輪盤蹴り(りんばんげり)	しゃがみ／上orステップ／上or走り／□上	中	18	19
陽昇蹴り(ようしょうげり)	□上必	中	15	16~19
浴びせ蹴り(あびせげり)	□下必	中	23	35~40
スウィングブロー・レフト	方向キー90度(時計回り)／上	中	17	20~23
スウィングブロー・ライト	方向キー90度(反時計回り)／上	中	17	17~20
連旋払(れんせんばらい)	立ち上がり／下, 下	下,下	10,14	16,27~31
水月蹴(すいげつしゅう)	歩き／上	中	12	14
ステップナックル	走り／上	中	18	28
スライディング	走り／下	下	10	16~30
フライテイクオフ	走り／上下	中,投げ	5,33	25~29,1~190
フルブースト	走り／□, 上	中	20	20
レッグシザース	走り／□下	下	5	25~29
神颪(かみかぜ)	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20,後ろ向き30	45~55,35~45
●ジャスト技				
ステッピング・ウルフ	上下, 上	中,上(ガード不能)	21,18	15~19,28
●敵ダウン中				
プライド	上	ダウン攻撃	30	18

●自分ダウン中

ガード・ポジション	上	-	-	-

●ガード・ポジションからの技

ライジング・キック	上	中	10	18
フライング・アーム・ロック	上	中、投げ	5,33	16～21,1～191
ランバー	下	下	5	19～21

●投げ技

サイドスープレックス	正面から／上下	-	40	1～94
フライング・アーム・ロック	正面掴み後／上押し続け	-	33	1～191
チェンジ	正面掴み後／下押し続け	背面取り（特殊技）	なし	なし
山嵐（やまあらし）	左面から／上下	-	40	1～104
エルボー・スピンクラッシュ	右面から／上下	-	10,25	1～249
リバース・バックスロー	背面から／上下	-	40	1～229
ネックリバース	背面掴み後／上押し続け	-	40	1～229
風神落とし（ふうじんおとし）	正面から方向キー1回転／上下	-	60	1～215
パリング	上必 or 下必	特殊技	-	1～15

●ダウン投げ技

サイド·トライアングル ホールド	仰向け中／上から方向キー1回転／上下	-	33	1～239
アーム・ピット・アームバー	仰向け中／下から方向キー1回転／上下	-	33	1～253
サイド·トライアングル ホールド	仰向け中／左から方向キー1回転／上下	-	33	1～253
アーム・ピット・アームバー	仰向け中／右から方向キー1回転／上下	-	33	1～253
チョークスリーパー ホールド	うつ伏せ中／上から方向キー1回転／上下	-	任意×5,15	96～248
チョークスリーパー ホールド	うつ伏せ中／下から方向キー1回転／上下	-	任意×5,15	96～248
チョークスリーパー ホールド	うつ伏せ中／左から方向キー1回転／上下	-	任意×5,15	96～248
チョークスリーパー ホールド	うつ伏せ中／右から方向キー1回転／上下	-	任意×5,15	96～248

●必殺技

マウントラッシュ	必	-	30,5,5,5,5	58,121,141,161,181
マウントストライク	必、	-	30,5,5,5,5,15	58,121,141,161,181,1～129
7th DOPE	必押し続け	-		
7th DOPE 各技名称				
①クロス・アームロック		-	5	1～171
②トライアングル・ホールド		-	5	1～171
③サイド·ローリング·クロス・ニーロック		-	10	1～189
④アンクル・ロック		-	10	1～179
⑤ネック・ローリング		-	10	1～199
⑥ネック・ローリング・ロック		-	10	1～149
⑦ディー·オー・ダブル・ジー		-	15	1～233
⑦ピロー・ウィスパー	ネック・ローリング・ロック後／	-	33	1～239
ブルチャージ	必殺技ゲージなし／必	中	23	18～24
スレッジハンマー	ジャンプ降下中／必	ガード不能	30	32～37

敵ダウン中

スネーキング・キャッチ	仰向け中／上から／必	マウント	-	-

スネーキング・キャッチ	仰向け中／下から／必	マウント	なし	
ジャンピング・キャッチ	仰向け中／左から／必	マウント	なし	
ローリング・キャッチ	仰向け中／右から／必	マウント	なし	
チョークスリーパーホールド	うつ伏せ中／上から／必	-	任意×5,15	96~248
チョークスリーパーホールド	うつ伏せ中／下から／必	-	任意×5,15	96~248
チョークスリーパーホールド	うつ伏せ中／左から／必	-	任意×5,15	96~248
チョークスリーパーホールド	うつ伏せ中／右から／必	-	任意×5,15	96~248
タックル後の投げ				
クロス・アームロック	マウントから 上, □	-	30	1~108
リフトアップ・クロス・アームロック	マウントから／上押し続け	-	33	1~214
バックタックル後の投げ				
チョークスリーパーホールド	何もしない	絞め	任意×5,15	96~248
ネイクド・ストラングル・ホールド	バックマウントから／打撃2発目／□	-	30	1~229

クレア・アンドリュース

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生~持続
●連係技				
リード・ジャブ	上	上	10	10
スリーオブザカインド	上, 上, 上	上,中,中	10,20,18	10,19~20,23~24
フォースロイヤル	上, 上, 上押し続け	上,中,ガード不能	10,20,30	10,19~20,31~32
リード・ジャブ・コンボ	上, 下, 上, 上, 上, 上, 上	上,上,上,上,上,上	10,10,10,10,10,10	10,10,18,16 14,12
フックキック	下	下	10	16
リバースハイ	下, 上, 上, 上	下,上,上,上	10,15,15,15	16~17,25~26,25~26,25~26
リバースミドル	下, 下, 上	下,下,中	10,10,15	16,34,41~43
カウンター・ステップ・キック	下, 下, 下	下,下,下	10,10,10	16,34,34
ホーリードラゴン	上下	中	22	14~17
ハイキック	□上	上	11	12
トリプル・スピンハイ	□上, 上, 上	上,上,上	11,12,14	12,14,16
フット・スィープ	□下	下	18	23~25
ダブル・スィープ	□下, 上	下,上	18,20	23~25,20~23
トリプル・ウインドミル	上必, 上, 上	中,中,中	18,22,30	35~36,32~33、32~33
ワイプホライズン	下必	下	20	30~31
ワイプアウト	下必, 上	下,上	20,20	30~31,20~23
ブラディ・ウインドミル	上下必	ガード不能	38	54~58
ボルケーノ	□上必	中	15	16~19
レッグウィール	□下必	中	23	35~40
レッグウイップ	ステップ／上	上	20	20~23
ストレート・リア・クロス	ステップ／下, 上	中	15	16~17
ローリングミドル	ステップ／□離し, 上下	中	18	19
クロックワイズ・スィープ	ステップ／下, 下, 上	下,上	18,20	16~18,20~23
スタンディングミドル	しゃがみ／上	中	15	19~21

トリプル・ハイ	歩き／上.上.上	上,上,上	15,15,15	14～15,25～26,25～26
ロースィープ	歩き／下.下	下,下	10,14	16,27～31
ドラゴンツイスター	走り／上	上,上	15,10	17～18,5～6
ドラゴンバイク	走り／上下	中	30	19
スライディング	走り／下	下	10	16～30
テイルターン	走り／上	中	20	20
ウインドミル	走り／上	中	22	31～33
ブリリアントヒール	方向キー90度／上	ガード不能	30	52～56
ブラッディヒール	方向キー90度／上.上	ガード不能	25	36～41
ダイビングボディアタック	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20、後ろ向き30	45～55,35～45
●ジャスト技				
リーディングウイップ	上.上.上	上,中,中	10,20,22	10,19～20,31～33
サーフェスリッパー	上.上.下.上	上,中,下,上	10,20,20,20	10,19～20,30～31,20～23
トリプルスィープ	上.上.下.上	上,上,下,上	11,12,18,20	12,14,23～25,20～23
シザースィープ	下.下.上	下,下,上	18,18,20	23～25,16～18、20～23
トゥルードラゴン	上必.上.上	中,中,上	18,22,22	35～3632～33,14～17
リバーススイープ	ステップ／上.下.上	上,下,上	20,18,20	20～23,16～18,20～23
スイッチキック	歩き／上.下	上,下	15,10	14～15,16
ダブルバイク	しゃがみ／上.上	中,中	15,30	19～21,19
シックスバレット	下.下.下.上.上.上	下,下,下,上,上,上	10,10,10,15,15,15	16,34,34,16～17,19～21,19
アンドリュース・マスターコンボ	下.下.下.上.上.上	下,下,下,上,中,中	10,10,10,15,15,30	16,34,34,16～17,19～21,19
●投げ技				
マルファンクション	正面から／上下	投げ技	15×2	1～213
バットスマッシュ	左面から／上下	投げ技	10,10,10,15	1～231
サンドウイッチブロー	右面から／上下	投げ技	30	1～177
フットボールキック	背面から／上下	投げ技	40	1～124
ハードランディング	正面から方向キー1回転／上下	投げ技	60	1～244
●必殺技				
ヒートソード	必	ガード不能	20	18～33
マキシマムチャージ	必押し続け	ガード不能	15	20～80
ヒートソード・エリアル	必.上	ガード不能	20	16～24
ヒートソード・グランド	必.下	ガード不能	20	19～26
ヒートストラック	ジャンプ／必	ガード不能	20	31～33
ライトサマーソルト	必殺技ゲージなし／必	中	18	18～19

ジャンゴ

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●連係技				
セトパンチ	上	中	10	20
セトコンビネーション	上.上.上	中,中,中	10,10,10	20,20,20
タイタンヘッド	上下	中	20	22～24
ハーデスバイト	上下必	下	15	20
ナナキキック	上必	中	15	15

ナナキコンビネーション	上必．必	中,中	15,20	15,17~19
セトローパンチ	下	下	12	17~18
テイルリヴァイアサン	敵が後ろに入る時／上	上	20	25~29
チョコボキック	敵が後ろに入る時／下．下	下,下	10,10	17~18,21~22
バハムートキック	上or立ち上がり／上	中	20	24~27
イフリートバイト	上必	中	10	18~27
シヴァアタック	下必	中	12	25~33
ジャンゴステップ	しゃがみ／方向キー横入れ	なし	なし	-
スレッドファング	しゃがみ／上	中	20	11~16
テュポーンブラッシュ	しゃがみ／下	下	15	20~23
ブラットファング	走り／上下	中	25	17~23
フェニックスロール	起き上がり／上 or 下	中	7,7,7,7	12~62

●投げ技

バイティングバハムートゼロ	方向キー90度／上下	-	45	1~229

●必殺技

メガフレア	必	ガード不能	20~75	-
ギガフレア	必押し続け	ガード不能	30,30	-
ナイトラウンドローリング	空中で／必or上or下	ガード不能	20	24~70

●投げ抜けフレーム

技名	入力コマンド	投げ抜けフレーム
バイティングバハムートゼロ	方向キー90度／上下	68~71

ザックス

技名	入力コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生～持続
●連係技				
ファーストジャブ	上	上	10	11
ファーストPK	上．下	上,下	10,10	11,16
EZコンボショート	上．上．下	上,上,下	10,10,15	11,15~16,22~27
ザックスチェーン・デストラップ	上．上．上．上	上,上,中,中	10,10,12,20	11,15~16,16~18,19~20
ザックスチェーン・K×K	上．下．下．上	上,下,下,上	10,10,12,20	11,16,20,21~24
ファーストニー	上下	上	10	18~19
ファーストエルボー	上下必	中	12	16~18
EZコンボ	上下必．上	中,中	12,20	16~18,19~20
ファーストフック	上必	中	18	23~25
ザックスチェーン・ウィル	上必．上．上	中,中,中	18,15,25	23~25,19~20,26~28
ザックスチェーン・ジェネシス	上必．上．下	中,中,下	18,15,20	23~25,19~20,31~36
ファーストローキック	下	下	10	16
ファーストオリジナル	下．下．上	下,下,上	10,12,20	16,20,21~24
バイクロー	下必	下	12	22
ファーストハイキック	上orステップ／上or歩き／上	上	12	14
スラッシュキック	上必	中	15	16~19
ダブルヒールキック	下必	中	23	35~40

フェイクスピン・レフト	方向キー90度(反時計回り)／上	中	20	29~35
フェイクスピン・ライト	方向キー90度(時計回り)／上	中	20	29~35
ラウンドキック	しゃがみ／下or□下	下	15	22~27
魔晄(まこう)ストレート	ステップ／下・上	中	20	12~13
ロックキック	立ち上がり／上	中	16	14~17
バックターンキック	走り／□上	中	20	20
エアアンカー	走り／上	上	23	24
スライドバスター	走り／下	下	10	16~22
ゴンガガアロー	走り／□上	中	18	19
チャージング	走り／上下	中	20	17~22
ゴンガガアタック	敵よりも高い位置で／上下	ガード不能	20　後ろ向き　30	45~55　35~45
●ジャストコンボ				
PKチェーン	下 上	下,中	10,16	16,14~17
ロックチェーン	上・下・上	上,下,中	10,10,16	11,16,14~17
真(しん)・ザックスチェーン	上・上・下・上・上	上,上,下,中,中	10,10,15,20,25	11,15~16,22~27,17~21,13~16
ザックスチェーン・アルファ	上必・上・下・上・上	中,中,下,中,中	18,15,20,20,25	23~25,19~20,31~36,17~21,13~16
ザックスチェーン・ブラスティー	□上・上・上	上,上,中	12,15,25	14,20,30~33
真(しん)・ザックスショート	しゃがみ／下・上・上or□下・上・上	下,中,中	15,20,25	22~27,17~21,13~16
●投げ技				
フロントスープレックス	正面から／□上下		40	1~89
フリーフォール	正面掴み後／上or下押し続け	-	40	1~139
メテオドロップ	左面から／□上下	-	40	1~86
チンクラッシャー	右面から／□上下	-	40	1~60
ゴンガガおろし	背面から／□上下	-	60	1~89
裏超究武神覇斬(うらちょうきゅうぶしんはざん)	方向キー1回転／□上下	-	7,6,6,6,6,6,6,6,6,6,30	[illegible] 22,20~25,25~30,7~11,12~19,43~48
●必殺技				
剣を抜く(けんをぬく)	必	なし	なし	
メテオシャワー	必押し続け	ガード不能	20,20,20	-
ファーストストローク	上	刀	20	23~26
ミスリルセイバーチェーン	上・上・上	刀	20,20,20	23~26,23~28,30~35
セカンドストローク	下	刀	20	24~29
オーガニクス	下・下・下	刀,刀,刀	20,20,20	24~29,28~32,29~33
ザックスコンボ	上下・上・上・上	刀,刀,刀	20,20,25	26~32,33~38,47~58
フォースイーター	上下・下・下・下	刀,刀,刀	20,20,20	24~29,28~32,29~33
ハイ・ブレイバー	上下・□上	刀	20	43~48
真・凶斬り(しん・きょうぎり)	上下・上・上・上	刀,刀,刀,刀,刀	20,20,15,15,25	26~32,33~38,36~42,7~11,12~18
クリスタルソード	□上・上・上	刀,刀,刀	20,20,25	22~27,26~31,26~31
破晄斬(はこうざん)	移動中／□上	刀	30	40~50
破晄斬撃(はこうざんげき)	移動中／□上・上	刀	30,20	40~50,21~36
破晄地斬(はこうちざん)	破晄地斬のモーション中／下	刀	20	14~23
剣切り(けんぎり)	必殺技ゲージなし／必	刀	15	35~42

注）攻撃判定欄の「刀」は刀攻撃で、ガード不能。白刃取り、インタラプトは可能です。ただし、下段の刀攻撃はインタラプトできません。

GOD BLESS THE RING

エアガイツ EHRGEIZ™

探険派の攻略本

EDITOR IN CHIEF
垣貫 真和

EDITOR
佐藤 治男

EDITORIAL STAFF
芳賀 浩樹
荒井 美帆

PRODUCT MANAGER
中村 寛文

WRITING
株式会社グループナイン

DESIGN&LAYOUT
有限会社エストール

PHOTOGRAPHER
真名子

CHARACTER ILLUSTRATION
野村 哲也

SUPERVISER
株式会社スクウェア
　杉浦 博英
　坂本 幸一郎
　堀川 祐史
株式会社ドリームファクトリー
　石丸 清子
　渋谷 哲也
　猪俣 猛
　清野 拓郎
　田中 優子
　堀川 美由紀

DATA CHECK ADMINISTRATER
大瀬 浩二
澤畑 正晴

DATA CHECKER
秋山 徹浩
石井 宏明
岩瀬 誠
大嶋 一博
太田 武志
岡村 聡也
小野 智也
神山 博
木岡 勝利
木下 航一
木村 仁美
小林 貴雄
小南 亮
権 五柱
下田 祐一
須藤 健
高森 祥則
竹内 信一
田沢 美世子
多田 将行
田中 秀和
沼崎 弘貴
根岸 善之助
野口 寛記
原 大輔
水野 元気
山口 健太郎
山崎 良治
吉江 一暁
吉野 貴雄
吉橋 悟

発行：1999年1月29日　初版

発行人：鈴木　尚
編集人：横田　洋文

発行所：株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル
ＴＥＬ：03-3444-5765　ＦＡＸ：03-3444-5940

印刷：凸版印刷株式会社

ISBN-4-925075-36-5　C0076

SQUARESOFT

DigiCube

ISBN4-925075-36-5 C0076

●エアガイツ

対戦派の攻略本

好評発売中　本体価格/1100円(税別)



画期的なコマンド表記アイコン採用！　初心者もこれですぐに、強くなれるぞ！　全キャラクターの全技を紹介！　ビジュアルを多用し、分かりやすさも抜群！　対戦以外のミニゲーム、クエストモードのプレ攻略＆プレイのアドバイス付き。

技公開度	★★★★★	攻略知識	★★★★
初心者成長度	★★★★★	クエスト攻略	★★★

●ファイナルファンタジーVIII

FF VIII 唯一のスクウェア公式攻略本

最速攻略本 for beginners

2月10日発売予定 本体価格/780円(税別)

システム解説	★★★★★
シナリオ攻略	★★★
攻略データ	★★
初心者向け度	★★★★★

●物語中盤(ディスク2)までを絶対保証●充実の攻略データ群。●チャート同時進行攻略で、ストーリーの流れも完全把握。●全体の構造がひと目でわかる「オリジナルマップ」掲載！●ジャンクションシステム完全理解。●ポケステ情報アリ。

究極の攻略情報満載のULTIMANIAシリーズ第一弾！

ULTIMANIA（アルティマニア）

スタジオベントスタッフ・著

3月末日発売予定

●ベントスタッフとがっちりタッグを組んだ、FF VIII攻略の最終かつ最強兵器。
●ストーリーを細かく追いながら、エンディングまでをガッチリ攻略する。
●詳細なデータ、明かされなかった謎など、あらゆる角度からFF VIIIを丸裸に！

ULTIMANIA［ULTIMATE+MANIA］。
究極のマニア、スタジオベントスタッフが執筆する最強最後の熱狂的攻略本。
FF VIIIより刊行開始！

ポストカードブック

2月4日発売予定　本体価格/1000円(税別)

●美麗なムービーシーンの数々、そして野村哲也氏のイラストを収録。
●巻末に読み物ページを付録。見て、送って、読んで、色々な楽しみ方が出来る。

オリジナル・サウンドトラック

初回限定生FF VIII スペシャル・パッケージ+20Pオールカラー・プレミアブック
3月上旬発売予定　価格/3689円(税別)　SSCX-10028(4枚組)

●サウンド・プロデューサーは、FFの全タイトルを手がける植松伸夫。
●アジアの歌姫フェイ・ウォンが歌う挿入歌『EYES ON ME』を含む。
●生産限定特殊仕様、ゲーム音源完全収録。最強の四枚組。

COMING SOON!

ペーパークラフトブック(仮)

付録:型紙のデータ等が入ったCD-ROM(ハイブリッド版)
3月中旬発売予定

シールブック

発売日未定

メモリアルアルバム

発売日未定

●イズ インターナル・セクション

LOUD COLORS FROM INTERNAL SECTION(仮称)

2月中旬発売

オリジナル・サウンドトラック

2月20日発売　価格/1942円(税別)　SSCX-10027

●チョコボの不思議なダンジョン2

ダンジョンマスターの書

1999年2月10日発売

シナリオ	★★★★★
関連情報	★★★★★
目的別度	★★★★★
テクニック	★★★★★

ダンジョンを隅々まで楽しみたい人にお届けする、上級テクニックの数々＆データ(アイテム、モンスターなど)を完全網羅。しかも、プレイヤーの目的別に、遊び方をレクチャー。「チョコボを強くしたい人」「アイテムを全部集めたい人」などなど、みんなまとめて深〜く攻略！

ISBN4-925075-36-5

C0076 ¥1200E

9784925075367

1920076012006

SQUARESOFT

エアガイツ｜探険派の攻略本

DigiCube

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体1,200円+税)